

## **SKRIPSI**

# **PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATERI PENYELESAIAN GAMBAR SECARA KERING MELALUI PENGGUNAAN MULTIMEDIA DI SMK NEGERI 1 WONOSARI**

Diajukan kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan Teknik



**Oleh:**

**ARLINA DWI PUTRANTI**

**07513241024**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA  
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

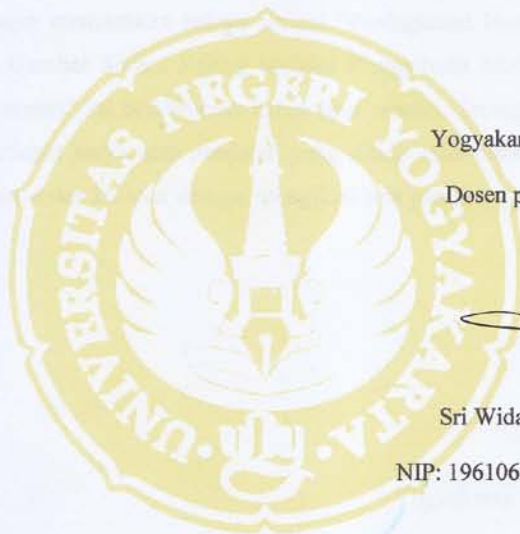
**2011**

## HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas akhir skripsi yang berjudul **“Peningkatan Hasil Belajar Materi Penyelesaian Gambar Secara Kering Melalui Penggunaan Multimedia Di SMK Negeri 1 Wonosari”**. Telah memenuhi persyaratan dan disetujui oleh dosen pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, Juli 2011

Dosen pembimbing



Sri Widarwati, M,Pd

NIP: 19610622 198702 2 001

## HALAMAN PENGESAHAN



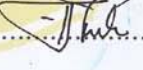
### PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATERI PENYELESAIAN GAMBAR SECARA KERING MELALUI PENGGUNAAN MULTIMEDIA DI SMK NEGERI 1 WONOSARI

Disusun oleh :

Arlina Dwi Putranti  
07513241024

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi  
Pendidikan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta  
pada tanggal 28 Juli 2011 dan dinyatakan lulus

#### DEWAN PENGUJI :

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Sri Widarwati,M.Pd	Ketua Penguji		20 - 09 - 2011
Sri Emy Yuli S,M.Si	Sekretaris Penguji		20 - 09 - 2011
Prapti Karomah,M.Pd	Penguji		20 - 09 - 2011

Yogyakarta, September 2011

Fakultas Teknik



Wardan Suyanto, Ed.D

NIP. 19540810 197803 1 001

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Arlina Dwi Putranti

NIM : 07513241024

Program Studi : Pendidikan Teknik Busana

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi “Peningkatan Hasil Belajar Materi Penyelesaian Gambar Secara Kering Melalui Penggunaan Multimedia Di SMK Negeri 1 Wonosari” ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali dengan acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, Juli 2011

Penulis,



Arlina Dwi Putranti

NIM. 07513241024

## MOTTO

*Bermimpilah maka ALLAH akan meraih mimpimu*

*At the first you make habits, at the last habits make you*

*Sikap sabar adalah kunci keberhasilan karena setiap kebaikan akan berhasil dengan bersabar, bersabarlah engkau walau waktunya lama” (As Syura)*  
*Keberhasilan seseorang bukan dinilai dari hasil yang telah dicapai tetapi berat, ringan, dan jumlah rintangan-rintangan yang ia hadapi saat ia berusaha meraih keberhasilan itu sendiri.” (Booker T. Washinton )*

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur yang tiada henti atas limpahan rahmat ALLAH

SWT yang maha Rahman dan Maha Rahim....

KARYA SKRIPSI INI KUPERSEMBAHKAN UNTUK

*Kedua Orangtua, Umi dan keluargaku yang selama ini selalu member i*

*dukungan moril maupun materiil*

*Suami tercinta yang tak pernah bosan memberi motivasi dan semangat untukku*

*Saudara – saudariku yang selalu mengingatkan dan memberikan motivasi untuk*

*lebih baik*

*Sahabat – sahabatku ratna, laila, alif, happy, rani yang telah banyak membantuku*

*dan akan selalu aku rindukan*

*Teman – teman Pendidikan Teknik Busana 2007 yang telah*

*memberikan kebersamaan yang indah*

*Almamaterku UNY*

## ABSTRAK

### **PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATERI PENYELESAIAN GAMBAR SECARA KERING MELALUI PENGGUNAAN MULTIMEDIA DI SMK NEGERI 1 WONOSARI**

Oleh:

**Arlina Dwi Putranti**

**NIM. 07513241024**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 1) pelaksanaan pembelajaran penggunaan multimedia di SMK Negeri 1 Wonosari 2) peningkatan hasil belajar materi penyelesaian gambar secara kering melalui penggunaan multimedia di SMK Negeri 1 Wonosari.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas secara kolaboratif dengan desain penelitian model Kemmis dan Taggart yang dilaksanakan sesuai dengan prosedur penelitian sebagai berikut: “Perencanaan-Tindakan-Observasi-Refleksi”. Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 1 Wonosari dengan subjek penelitian ditentukan berdasarkan teknik *purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Kelas yang terpilih adalah XI Busana Butik 1 yang berjumlah 25 siswa dengan nilai rata-rata kelas paling rendah dibanding kelas yang lain. Metode pengumpulan data menggunakan lembar penilaian sikap, lembar penilaian unjuk kerja dan tes uraian. Uji validitas berdasarkan *judgment expert* dengan ahli materi, ahli media, ahli evaluasi dan guru mata pelajaran menggambar busana. Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dipakai sudah layak untuk digunakan dan instrumen penilaian yang terdiri dari lembar penilaian sikap, lembar unjuk kerja dan tes uraian dinyatakan sudah valid. Uji reliabilitas menggunakan rumus *alpha cronbach's* dengan nilai 0.738 untuk lembar penilaian sikap, 0.933 untuk penilaian unjuk kerja dan 0.712 untuk tes uraian. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif.

Hasil penelitian meliputi tahap perencanaan dilakukan oleh guru berkolaborasi dengan peneliti, kegiatan yang dilakukan: merencanakan tindakan berupa penggunaan multimedia yang sesuai dengan materi penyelesaian gambar secara kering, menyusun RPP, menyiapkan instrumen penilaian yang terdiri dari lembar penilaian sikap, lembar unjuk kerja, dan tes uraian. Tahap tindakan guru melakukan pembelajaran melalui penggunaan media digital dan pengamatan dilakukan terhadap proses pembelajaran dan hasil belajar siswa, sedangkan tahap refleksi dilakukan pengamatan dan perbaikan sajian multimedia pada siklus sebelumnya, sehingga pembelajaran materi penyelesaian gambar pada siklus berikutnya akan berjalan lebih baik. Dalam pelaksanaan pembelajaran melalui penggunaan multimedia siswa dapat memahami materi penyelesaian gambar secara kering serta adanya peningkatan hasil belajar sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal yaitu 73, pencapaian hasil belajar sebelum dikenai tindakan pada pra siklus hanya 52% atau 13 siswa yang memenuhi KKM, setelah dikenai tindakan pada siklus pertama pencapaian hasil belajar siswa meningkat menjadi 92% atau 23 siswa sudah memenuhi KKM, dan pada siklus kedua pencapaian hasil belajar siswa 100% atau 25 siswa seluruhnya sudah memenuhi KKM. Uraian diatas menunjukkan bahwa penggunaan multimedia dapat diterapkan pada mata diklat menggambar busana dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci:** *hasil belajar, penyelesaian gambar secara kering, penggunaan multimedia*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penyusun panjatkan kehadirat Allah SWT, atas segala limpahan rahmat dan hidayah-NYA sehingga penyusun dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Materi Penyelesaian Gambar Secara Kering Melalui Penggunaan Multimedia Di SMK Negeri 1 Wonosari” dengan baik.

Penyusun menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan tugas akhir skripsi ini telah banyak mendapatkan bimbingan, pengarahan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini perkenankan penyusun mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd, M.A., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Wardan Suyanto, Ed. D selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Dr. Sri Wening, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta dan Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Busana.
4. Sri Widarwati, M. Pd, selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi.
5. Prapti Karomah, M.Pd, selaku Penguji Tugas Akhir Skripsi.
6. Sri Emy Yuli S, M.Si, selaku Sekretaris Tugas Akhir Skripsi

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, besar harapan penulis semoga skripsi ini mempunyai nilai yang bermanfaat bagi penulis dan semua pembaca yang memerlukannya.

Yogyakarta, Juli 2011

Penyusun



## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	i
<b>HALAMAN PERSETUJUAN.....</b>	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	iii
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	iv
<b>HALAMAN MOTTO.....</b>	v
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b>	vi
<b>ABSTRAK.....</b>	vii
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	viii
<b>DAFTAR ISI.....</b>	xi
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	xii
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	1
A. Latar Belakang Masalah.....	11
B. Identifikasi Masalah.....	12
C. Batasan Masalah.....	13
D. Rumusan Masalah.....	13
E. Tujuan Penelitian.....	14
F. Manfaat Penelitian.....	
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	16
A. Deskripsi Teori.....	16
1. Tinjauan tentang pembelajaran.....	16
a. Pengertian Pembelajaran.....	18
b. Model Pembelajaran.....	23
2. Tinjauan Tentang Media Pembelajaran.....	22
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	26
b. Jenis Media Pembelajaran.....	29
c. Fungsi Media Pembelajaran.....	32

d. Multimedia Pembelajaran.....	40
3. Tinjauan Tentang Penyelesaian Gambar Secara Kering.....	40
a. Pengertian Menggambar Busana.....	41
b. Silabus Menggambar Busana.....	43
c. Penyelesaian Gambar Secara Kering.....	45
4. Tinjauan Tentang Hasil Belajar.....	45
a. Pengertian Hasil Belajar.....	52
b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	58
c. Penilaian Hasil Belajar.....	68
B. Penelitian Yang Relevan.....	69
C. Kerangka Berfikir.....	74
D. Pertanyaan Penelitian.....	
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	<b>75</b>
A. Disain Penelitian Tindakan Kelas.....	78
B. Setting Penelitian Tindakan Kelas.....	79
C. Subyek Penelitian Tindakan Kelas.....	80
D. Tahapan Penelitian Tindakan Kelas.....	88
E. Obyek dan Sumber Data Penelitian.....	90
F. Instrument Penelitian.....	97
G. Validitas dan Reliabilitas.....	103
H. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas.....	106
I. Interpretasi Data.....	
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	<b>107</b>
A. Hasil Penelitian.....	107
1. Kondisi Tempat penelitian.....	108
2. Pelaksanaan Tindakan kelas.....	127
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	136
1. Proses Pelaksanaan Tindakan Kelas.....	149
2. Peningkatan Hasil Belajar Siswa.....	

<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	155
A. Kesimpulan.....	157
B. Saran.....	159
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	160
<b>LAMPIRAN.....</b>	

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale.....	26
Gambar 2. Skema Kerangka Berfikir.....	73
Gambar 3. Tahapan Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis & Mc Taggart.....	76
Gambar 4. Grafik Pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal Hasil Belajar Pra Siklus.....	150
Gambar 5. Grafik Perbandingan Pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal Hasil Belajar Pra Siklus dan Siklus Pertama.....	152
Gambar 6. Grafik Perbandingan Pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus Pertama dan Siklus Kedua.....	154

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.Silabus Menggambar Busana.....	42
Tabel 2.Nilai Dan Deskripsi Nilai Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa	51
Tabel 3.Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	91
Tabel 4.Kisi-Kisi Instrumen Soal Uraian.....	92
Tabel 5.Kisi-kisi Lembar observasi (Penilaian Sikap).....	93
Tabel 6.Kisi –Kisi Penilaian Unjuk Kerja.....	95
Tabel 7.Kisi-Kisi Instrumen Penggunaan Multimedia.....	96
Tabel 8.Hasil Validasi Media Pembelajaran (Penggunaan Multimedia).....	98
Tabel 9.Hasil Validasi Lembar Penilaian Unjuk Kerja.....	98
Tabel 10.Hasil Validasi Lembar Tes Uraian.....	99
Tabel 11.Hasil Validasi Lembar Penilaian Sikap.....	99
Tabel 12.Interpretasi Nilai r.....	102
Tabel 13. Rangkuman Reliabilitas.....	102
Tabel 14.Kriteria Ketuntasan Minimal.....	106
Tabel 15. Hasil Belajar Siswa Pra Siklus.....	113
Tabel 16. Data Hasil Belajar Siswa Pra Siklus Berdasarkan KKM.....	114
Tabel 17. Hasil Belajar Siswa Siklus Pertama.....	123
Tabel 18. Data Hasil Belajar Siswa Siklus Pertama Berdasarkan KKM.....	124
Tabel 19. Hasil Belajar Siswa Siklus Kedua.....	132
Tabel 20. Data Hasil Belajar Siswa Siklus Kedua Berdasarkan KKM.....	133

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan posisi yang strategis dalam meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM), baik dalam aspek spiritual, intelektual maupun kemampuan profesional terutama dikaitkan dengan tuntutan pembangunan bangsa. Hal tersebut dapat dipahami bahwa dengan memprioritaskan pendidikan sebagai kunci pokok keberhasilan pembangunan suatu bangsa, maka diharapkan pendidikan dapat menjadi alat pemberdayaan masyarakat menuju SDM yang lebih kreatif, inovatif, dan produktif dalam menghadapi tantangan yang kompleks. Hal ini sesuai dengan fungsi pendidikan yang tertuang di dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 bahwa:

”Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab”.

Berkaitan dengan hal tersebut, dilihat dari tujuannya, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu jenjang pendidikan menengah yang tepat sebagai upaya mengatasi persoalan bangsa Indonesia saat ini. Menurut Kurikulum SMK Edisi 2004, tujuan Sekolah Menengah Kejuruan adalah : (a) mempersiapkan peserta didik agar menjadi manusia produktif, mampu bekerja mandiri, mengisi lowongan pekerjaan yang ada di

dunia usaha dan industri sebagai tenaga kerja tingkat menengah, sesuai dengan kompetensi dalam bidang keahlian yang dipilihnya; (b) membekali peserta didik agar mampu memilih karir, ulet, dan gigih dalam berkompetensi, beradaptasi dengan lingkungan kerja, dan mengembangkan sikap profesional dalam bidang keahlian yang diminatinya; (c) membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, agar mampu mengembangkan diri di kemudian hari, baik secara mandiri maupun melalui jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Sebagai konsekuensi dari tujuan tersebut yaitu *output* atau lulusan SMK harus memenuhi standar kompetensi lulusan sehingga secara kualitas mampu memenuhi tuntutan dunia usaha dan industri sesuai bidang keahlian masing-masing serta mampu mengembangkan sikap profesional. Kualitas proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh komponen-komponen di dalamnya yang saling berhubungan dan berkaitan satu sama lain. Menurut Moedjiono dan Dimiyati (1993:23) komponen-komponen proses belajar mengajar tersebut adalah :

- 1 Peserta didik, yakni seorang yang bertindak sebagai pencari, penyimpan isi pelajaran, yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan
- 2 Guru, yakni seorang yang bertindak sebagai pengelola proses belajar mengajar, fasilitator proses belajar mengajar
- 3 Tujuan, yakni pernyataan perubahan tingkah laku yang di inginkan.
- 4 Isi pelajaran, yakni segala informasi yang diperlukan untuk mencapai tujuan.
- 5 Metode, yakni cara yang digunakan untuk menyampaikan isi pelajaran
- 6 Media, alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan isi pembelajaran
- 7 Evaluasi, yakni untuk mengukur tingkat tercapainya tujuan.

Peserta didik adalah seseorang yang bertindak sebagai pencari, penerima dan penyimpan bahan ajar yang telah disampaikan atau diinformasikan oleh guru. Peserta didik merupakan titik fokus yang strategis karena kepadanya bahan ajar melalui sebuah proses pengajaran diberikan. Tidak hanya mencari, menerima dan menyimpan akan tetapi dalam hal ini bisa menjadikannya menggali segala potensi yang ada pada dirinya untuk senantiasa dikembangkan melalui proses pembelajaran tersebut maupun ketika ia berinteraksi dengan segala sesuatu yang menjadikan ia pengalaman belajar. Tentunya semua ini tidak terlepas dari peran guru sebagai pengelola proses belajar mengajar, fasilitator proses belajar mengajar maupun penyampai informasi. Dalam UU No. 20 tentang Sisdiknas pasal 40 salah satu ayatnya berbunyi “guru dan tenaga pendidik berkewajiban untuk menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis.

Selanjutnya dalam PP No. 19 ayat (1) dinyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, memberikan ruang gerak yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian. Sebuah proses pembelajaran tidak terlepas dari tujuan pembelajaran. Tujuan adalah pernyataan perubahan tingkah laku yang diinginkan. Tujuan pembelajaran bisa dikatakan sebagai target dalam proses pembelajaran dan pencapaian hasil belajar yang diharapkan. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berkualitas diperlukan manajemen



pembelajaran yang dapat memobilisasi segala sumber daya pendidikan. Manajemen pembelajaran itu terkait dengan manajemen peserta didik yang isinya merupakan pengelolaan dan pelaksanaannya. Makna pengelolaan dan pelaksanaan disini terkait dengan materi ataupun isi pelajaran yang diperlukan dan disampaikan (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) dalam rangka pencapaian tujuan yang telah dirumuskan.

Penyampaian materi pembelajaran akan lebih mudah dipahami apabila didukung oleh metode pembelajaran. Metode adalah suatu cara yang digunakan untuk menyampaikan isi pembelajaran. Pada dasarnya tidak ada satu metode mengajar yang dipandang paling baik, karena baik tidaknya metode mengajar sangat tergantung kepada tujuan pengajaran, materi yang diajarkan, jumlah peserta didik, fasilitas penunjang, dan lain lain, atas dasar itu maka kegiatan pengajaran dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan yang sederhana sampai yang kompleks. Metode seperti apa yang harus digunakan supaya bisa mempermudah proses pembelajaran tersebut. Salah satu upaya yang dilakukan guna meningkatkan proses pembelajaran yaitu dengan metode pemberian tugas praktik dan latihan.

Selain dengan metode mengajar, sebuah permasalahan proses pembelajaran dapat dipecahkan dengan penggunaan media. Media adalah seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik (Sudarwan Danim,1995:7). Untuk dapat menggunakan media pendidikan yang lebih optimal, setiap guru harus memahami pengetahuan dan

pemahaman yang cukup tentang media pendidikan. Menurut Oemar Hamalik (1994: 6) pengetahuan tentang media meliputi:

- 1 Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar.
- 2 Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.
- 3 Seluk beluk proses mengajar
- 4 Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan.
- 5 Nilai atau mafaat media pendidikan.
- 6 Memilih dan menggunakan media pendidikan.
- 7 Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan.
- 8 Usaha inovasi dalam media pendidikan dan lain lain

Dilihat dari beberapa pokok pengetahuan tentang media yang telah dikemukakan diatas, jelaslah bahwa media pendidikan merupakan dasar yang sangat diperlukan. Seorang guru tidak cukup hanya menguasai materi akan tetapi juga harus memiliki keterampilan untuk memilih dan menggunakan media, selanjutnya guru mampu membuat dan mendisain media pembelajaran.

Komponen terakhir yang memegang peranan penting dalam sebuah pembelajaran adalah evaluasi. Dengan evaluasi diperoleh balikan atau *feedback* yang dipakai untuk memperbaiki dan merevisi bahan atau metode pembelajaran, atau untuk menyesuaikan materi ajar dengan perkembangan ilmu pengetahuan. Evaluasi dalam pembelajaran berguna untuk mengetahui sejauh manakah peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Serangkaian uraian diatas selain merupakan komponen penting yang berpengaruh terhadap kualitas pendidikan di Indonesia, juga merupakan komponen komponen penting yang terdapat pada proses belajar mengajar di sekolah menengah kejuruan (SMK).

SMK Negeri 1 Wonosari adalah salah satu SMK di Gunungkidul Yogyakarta yang membuka program keahlian Busana Butik dengan ketrampilan, pengetahuan dan sikap. Berdasarkan lampiran keputusan Direktur Jenderal manajemen pendidikan dasar dan menengah nomor : 251/c/kep/mn/2008 tanggal: 22 Agustus 2008 spektrum keahlian pendidikan menengah kejuruan terdiri dari enam bidang studi keahlian. Busana Butik merupakan salah satu program studi pada Bidang Studi Keahlian Seni, Kerajinan Dan Pariwisata. Salah satu mata diklat pada program studi ini yaitu mata diklat Menggambar Busana (*Fashion Drawing*). Menggambar busana merupakan salah satu mata pelajaran dasar kejuruan kelompok dengan materi pelajaran teori dan praktik yang menitikberatkan pada ketrampilan dalam mencipta atau mendisain busana. Mata diklat menggambar busana sebenarnya sangat menunjang pada mata diklat yang lain, sebab menggambar busana adalah awal bagian dari perencanaan sebuah busana dibuat.

Dalam silabus kompetensi menggambar busana seorang siswa harus dapat memahami bentuk bagian-bagian busana, mendeskripsikan bentuk proporsi dan anatomi beberapa type manusia, menerapkan teknik pembuatan disain busana dan penyelesaian pembuatan gambar. Proses pembelajaran menggambar busana hendaknya menggunakan strategi pembelajaran dapat merangsang siswa dalam mengembangkan daya imajinasi dan kreasi mereka dalam membuat desain busana yang kreatif. Selama ini proses pembelajaran menggambar busana di kelas masih monoton. Hal ini terbukti masih

populernya metode ceramah dikalangan guru yang dipakai saat pembelajaran menggambar busana dan guru jarang sekali mendemonstrasikan contoh gambar di depan kelas, guru cenderung menggunakan metode pemberian tugas dengan contoh gambar yang sudah ada. Salah satu contohnya pada materi penyelesaian gambar secara kering yang merupakan materi dari kompetensi dasar penyelesaian pembuatan gambar. Dalam hal ini siswa dituntut untuk bisa mengetahui dan memahami peralatan yang digunakan, hal-hal yang harus diperhatikan dalam pewarnaan, dan teknik dalam penyelesaian gambar kering.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa kelas XI Busana Butik SMK Negeri 1 Wonosari mereka merasa kesulitan pada materi teknik penyelesaian gambar. Salah satu faktornya adalah siswa tidak memahami teknik penyelesaian gambar yang tepat karena guru menjelaskan secara teori saja dan menggunakan contoh gambar yang sudah jadi atau guru menjelaskan bersamaan saat guru mendemonstrasikan penyelesaian gambar di depan kelas, sehingga konsentrasi siswa terbagi antara ingin melihat gambar yang sedang dipraktekkan oleh guru dengan penjelasan yang disampaikan. Selain itu, media dan sumber belajar yang digunakan untuk mata pelajaran menggambar busana masih kurang. Media yang digunakan pada mata pelajaran ini hanya terbatas pada papan tulis, buku buku lama, materi atau contoh gambar yang di sudah jadi, dan belum menggunakan media yang khusus dirancang untuk pembelajaran ini seperti chart, *power point*, modul, media gambar serta pemanfaatan teknologi seperti

penggunaan LCD. Padahal penggunaan media dalam pembelajaran akan berpengaruh besar terhadap motivasi dan hasil belajar siswa dalam menggambar busana.

Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami aktivitas belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh peserta didik. Dalam pembelajaran, perubahan perilaku yang harus dicapai oleh peserta didik setelah melaksanakan aktifitas belajar dirumuskan dalam tujuan pembelajaran. Perubahan sebagai hasil proses dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, kecakapan, serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu yang belajar (Chatarina, 2004:4-5). Hasil belajar siswa dapat dilihat dari nilai yang diperoleh oleh siswa sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata diklat produktif yaitu 73. Jika siswa memperoleh nilai di bawah KKM maka hasil belajar siswa belum memenuhi standart ketuntasan, maka siswa wajib mengulang materi tersebut sampai memenuhi KKM. Berdasarkan wawancara dengan guru menggambar busana dan berdasarkan pengalaman PPL ketika mengajar mata pelajaran menggambar busana sekitar 59% siswa yang sudah memenuhi standart KKM sedangkan 41% siswa belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sehingga guru banyak memberikan tugas pada siswa agar dapat mencapai standart tersebut. Proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan tingkah laku yang positif dalam hal ini

dari segi hasil belajar pada siswa setidaknya sebagian besar siswa (75%). Dalam hal ini strategi pembelajaran yang digunakan harus ditingkatkan guna kelancaran proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar dapat berhasil baik apabila siswa diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya. Guru berupaya untuk menampilkan rangsangan atau stimulus yang dapat diproses dengan berbagai indera. Semakin banyak alat indera yang digunakan semakin cepat dipahami dan dipertahankan dalam ingatan siswa. Dengan demikian siswa dapat menerima dan menyerap dengan mudah dan baik dalam materi yang disajikan (Azhar Aryad, 2002 :8)

Berkaitan dengan hal ini, upaya peningkatan kualitas pembelajaran perlu dilaksanakan dengan berbagai terobosan baru yang berkenaan dengan pembelajaran. Kualitas proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh komponen-komponen di dalamnya yang saling berhubungan dan berkaitan satu sama lain. Salah satu komponen yang penting adalah media pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan kompetensi siswa berdasarkan kemampuan, sikap, sifat serta tingkah laku siswa sehingga membuat siswa menyenangi proses pembelajaran. Agar siswa menyenangi proses pembelajaran, pembelajaran dapat dilakukan dengan berbagai metode dan variasi media pembelajaran. Pemanfaatan teknologi untuk pembuatan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar sangat diperlukan, karena dengan pendekatan ilmiah, sistematis, dan rasional sebagaimana dituntut oleh teknologi pendidikan ini pulalah tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien akan tercapai. Penggunaan media pembelajaran yang

mudah dipahami juga merupakan tujuan dari proses pembelajaran. Pembelajaran tidak hanya dikelas saja, akan tetapi siswa butuh gambaran yang jelas tentang pembelajaran.

Berkaitan dengan permasalahan tersebut di atas, penggunaan media menjadi salah satu upaya yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi penyelesaian gambar secara kering. Media dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses penyampaian materi untuk memecahkan permasalahan dalam proses belajar mengajar mata diklat Menggambar Busana (*Fashion Drawing*). Langkah pertama yang perlu di ambil yaitu mencari media yang tepat dalam menyampaikan materi penyelesaian gambar secara kering. Penggunaan media yang tepat, dapat membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan, dapat mengurangi kesalahpahaman dan ketidakjelasan. Media yang dapat membimbing siswa tahap demi tahap dalam proses penyelesaian gambar secara kering salah satunya melalui penggunaan multimedia pembelajaran, dengan menggunakan multimedia pembelajaran dapat menyajikan materi dengan lebih menarik dan menyenangkan serta dapat memperlihatkan proses atau langkah dalam penyelesaian gambar secara kering melalui rekaman video digital. Peneliti memilih menggunakan multimedia pembelajaran dengan pertimbangan di sekolah sudah disediakan beberapa fasilitas berbasis komputer yang dapat dimanfaatkan oleh guru, seperti netbook dan LCD. Fasilitas ini akan sangat membantu proses pembelajaran jika guru dapat memanfaatkannya dengan baik. Keuntungan

penggunaan multimedia menurut Azhar Arsyad (2002:55) adalah (1)belajar menyenangkan, (2)interaktifitas, (3)komputer dapat mengakomodasi siswa yang lamban menerima pelajaran, karena memberikan iklim bersifat afektif, (4)komputer dapat merangsang siswa untuk mengerjakan latihan, simulasi karena tersedianya animasi grafik, warna, dan musik yang dapat menambah realisme. Melalui multimedia ini siswa dapat belajar secara aktif, interaktif, dan mandiri sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi penyelesaian gambar secara kering.

#### **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang diatas timbul beberapa masalah yang diidentifikasi sebagai berikut:

1. Siswa kurang memahami dan menguasai materi penyelesaian gambar secara kering.
2. Guru jarang mendemostrasikan teknik penyelesaian gambar di depan kelas.
3. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru masih pada metode ceramah dengan menggunakan contoh gambar.
4. Proses pembelajaran mata diklat menggambar busana belum memanfaatkan media pendidikan secara optimal sehingga kurang menarik perhatian siswa.
5. Hasil belajar siswa pada mata diklat menggambar busana masih banyak yang belum memenuhi standart KKM.



6. Tersedianya fasilitas berbasis teknologi yang belum dimanfaatkan guru secara maksimal.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dapat diketahui bahwa banyak hal yang mempengaruhi proses pembelajaran di dalam kelas. Oleh karena itu pembatasan masalah dalam penelitian ini bertujuan agar permasalahan yang dikaji lebih mendalam dan terarah. Peneliti melihat bahwa permasalahan sesungguhnya terdapat pada media. Berkaitan dengan penelitian ini, media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar materi penyelesaian gambar secara kering adalah melalui penggunaan multimedia . Alasan dipilihnya multimedia adalah sudah tersedianya fasilitas berbasis komputer di sekolah seperti netbook dan LCD yang memang disediakan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar yang diharapkan dapat dimanfaatkan oleh guru. Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi sehingga guru dapat menyajikan materi dibantu dengan LCD sebagai proyektor dengan penyimpanan secara digital sehingga pembelajaran akan lebih mudah, menyenangkan, dan interaktif. Melalui penggunaan multimedia ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi penyelesaian gambar secara kering.

#### **D. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran melalui penggunaan multimedia di SMK Negeri 1 Wonosari?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar materi penyelesaian gambar secara kering melalui penggunaan multimedia di SMK Negeri 1 Wonosari?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas dapat diketahui tujuan dari penelitian yaitu :

1. Mengetahui pelaksanaan pembelajaran melalui penggunaan multimedia di SMK Negeri 1 Wonosari.
2. Mengetahui peningkatan hasil belajar materi penyelesaian gambar secara kering melalui penggunaan multimedia di SMK Negeri 1 Wonosari.

#### **F. Manfaat Penelitian**

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dan masukan dalam peningkatan hasil belajar materi penyelesaian gambar secara kering melalui penggunaan multimedia di SMK Negeri 1 Wonosari.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Universitas Negeri Yogyakarta

Dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan untuk penelitian selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan memberi sumbangan pengetahuan tentang peningkatan hasil belajar materi teknik

penyelesaian gambar secara kering melalui media penggunaan multimedia pembelajaran di SMK Negeri 1 Wonosari.

b. Bagi SMK Negeri 1 Wonosari

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat dipakai sebagai bahan pertimbangan dalam rangka pembinaan dan pengembangan sekolah yang bersangkutan.

c. Bagi guru

Hasil Penelitian ini diharapkan menjadi pengetahuan bagi guru tentang peningkatan hasil belajar melalui penggunaan multimedia dapat berguna bagi guru sebagai bahan pertimbangan dan masukan dalam pemanfaatan media pembelajaran khususnya pada menggambar busana.

d. Bagi siswa

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa untuk dapat memahami dan menguasai materi yang disampaikan oleh guru.

e. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dengan terjun langsung ke lapangan dan memberikan pengalaman belajar yang menumbuhkan kemampuan dan ketrampilan meneliti serta pengetahuan yang lebih mendalam terutama pada bidang yang dikaji.

f. Bagi pihak lain

Hasil Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dan bahan pertimbangan, bilamana ingin mengadakan penelitian selanjutnya.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Deskripsi Teoritik**

Untuk memperjelas penelitian ini, maka perlu dijelaskan beberapa istilah yang berkaitan dengan masalah penelitian sebagai berikut:

##### **1. Tinjauan Tentang Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru secara terprogram dalam disain instruksional yang menciptakan proses interaksi antara sesama peserta didik, guru dengan peserta didik dan dengan sumber belajar. Pembelajaran bertujuan untuk menciptakan perubahan secara terus-menerus dalam perilaku dan pemikiran siswa pada suatu lingkungan belajar. Sebuah proses pembelajaran tidak terlepas dari kegiatan belajar mengajar. Belajar menurut Arief S. Sadiman (2006: 1) adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga keliang lahat. Salah-satu pertanda bahwa seseorang telah belajar sesuatu adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap. Belajar meliputi tidak hanya mata pelajaran, tetapi juga penguasaan, kebiasaan, persepsi,

kesenangan, minat, penyesuaian sosial, bermacam-macam ketrampilan, dan cita-cita.

Mengajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses mengorganisasi atau menata sejumlah sumber potensi secara baik dan benar, sehingga terjadi proses belajar anak (Sudarwan Danim. 2008: 34). Sedangkan menurut Nana Sudjana (2001: 29) mengajar merupakan suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar siswa sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong siswa melakukan proses belajar.

Menurut Gagne sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Nazarudin (2007:162) pembelajaran dapat diartikan sebagai seperangkat acara peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung proses belajar yang sifatnya internal. Mulkan (1993:113) memahami pembelajaran sebagai suatu aktivitas guna menciptakan kreatifitas siswa. Sedangkan menurut Nazarudin (2007:163) pembelajaran adalah suatu peristiwa atau situasi yang sengaja dirancang dalam rangka membantu dan mempermudah proses belajar dengan harapan dapat membangun kreatifitas siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat dikemukakan bahwa pembelajaran adalah suatu perubahan dari peristiwa atau situasi yang dirancang sedemikian rupa dengan tujuan memberikan bantuan atau kemudahan dalam proses belajar mengajar sehingga bisa mencapai tujuan belajar.

## **b. Model Pembelajaran**

### **1. Pengertian model pembelajaran**

Secara khusus istilah model diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan. Dalam pengertian lain, model juga diartikan sebagai barang atau benda tiruan dari benda yang sesungguhnya. Pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru secara terprogram dalam disain instruksional yang menciptakan proses interaksi antara sesama peserta didik, guru dengan peserta didik dan dengan sumber belajar. Ketika guru melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas, pada dasarnya guru tersebut sedang mempraktekkan model pembelajaran. Dalam proses kegiatan pembelajaran seorang guru sebelumnya pasti akan mempersiapkan lebih dahulu apa yang akan disampaikan pada siswa dengan menyusun persiapan mengajar atau rencana pembelajaran. Rencana pembelajaran memuat topik yang dibahas, tujuan pembelajaran, alat-alat yang perlu digunakan, langkah-langkah pembelajaran atau skenario pembelajaran, dan penilaian yang akan dilakukan.

Atas dasar pemikiran tersebut, maka yang dimaksud dengan model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan

berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merancang dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar (Udin Winataputra, 1994:34).

Dalam pengembangan model pembelajaran yang mendapat penekanan pengembangannya terutama dalam strategi dan metode pembelajaran. Untuk masa sekarang ini perlu juga dikembangkan sistem penilaian yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Oleh karena itu guru dalam pelaksanaan proses belajar mengajar bisa saja mengembangkan model pembelajaran sendiri dengan tujuan proses pembelajaran lebih efektif dan efisien.

## 2. Macam-macam model pembelajaran

Dari hasil kajian terhadap berbagai model belajar mengajar yang secara khusus telah dikembangkan dan dites oleh para pakar kependidikan di bidang itu, Joyce dan Weil (1986) mengelompokkan model-model tersebut dalam empat kategori, yaitu:

### a) Kelompok Model Pengolahan Informasi (*The Information Processing Family*)

Yang termasuk dalam kelompok ini yaitu model:

- (1) Pencapaian Konsep (*Concept Attainment*)
- (2) Berfikir Induktif (*Inductive Thinking*)
- (3) Latihan Penelitian (*Inquiry Training*)
- (4) Pemandu Awal (*Advance Organizers*)
- (5) Memorisasi (*Memorization*)
- (6) Pengembangan Intelekt (*Developing Intellect*)
- (7) Penelitian Ilmiah (*Scientific Inquiry*)



- b) Kelompok Model Personal (*The Personal Family*)  
Yang termasuk dalam kelompok ini yaitu model:
  - (1) Pengajaran Tanpa Arah (*Non Directive Teaching*)
  - (2) Sinektiks (*Synectics Model*)
  - (3) Latihan Kesadaran (*Awareness Training*)
  - (4) Pertemuan Kelas (*Classroom Meetings*)
- c) Kelompok Model Sosial (*The Social Family*)  
Yang termasuk dalam kelompok ini yaitu model:
  - (1) Investigasi Kelompok (*Group Investigation*)
  - (2) Bermain Peran (*Role Playing*)
  - (3) Penelitian Yurisdikutorial (*Jurisprudential Inquiry*)
  - (4) Penelitian Laboratoris (*Laboratory Training*)
  - (5) Penelitian Ilmu Sosial (*Social Science Inquiry*)
- d) Kelompok Model Sistem Prilaku (*The Behavioral System Family*)  
Yang termasuk dalam kelompok ini yaitu model:
  - (1) Belajar Tuntas (*Mastery Learning*)
  - (2) Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*)
  - (3) Belajar Kontrol Diri (*Learning Self Control*)
  - (4) Latihan Pengembangan Keterampilan Dan Konsep (*Training For Skill And Concept Development*)
  - (5) Latihan Asertif (*Assertive Training*)

### 3. Model Pembelajaran Langsung

Model pembelajaran langsung adalah model pembelajaran yang menekankan pada penguasaan konsep dan/atau perubahan perilaku dengan mengutamakan pendekatan deduktif, dengan ciri-ciri sebagai berikut: (1) transformasi dan ketrampilan secara langsung; (2) pembelajaran berorientasi pada tujuan tertentu; (3) materi pembelajaran yang telah terstruktur; (4) lingkungan belajar yang telah terstruktur; dan (5) distruktur oleh guru. Guru berperan sebagai penyampai informasi, dan dalam hal ini guru seyogyanya menggunakan berbagai media yang sesuai, misalnya film, *tape recorder*, gambar, peragaan, dan sebagainya.

Informasi yang disampaikan dapat berupa pengetahuan prosedural (yaitu pengetahuan tentang bagaimana melaksanakan sesuatu) atau pengetahuan deklaratif, (yaitu pengetahuan tentang sesuatu dapat berupa fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi). Kritik terhadap penggunaan model ini antara lain bahwa model ini tidak dapat digunakan setiap waktu dan tidak untuk semua tujuan pembelajaran dan semua siswa. (Akhmad Sudrajat:2011)

Strategi yang digunakan dalam model pembelajaran langsung adalah strategi ekspositori. Menurut Wina Sanjaya (2006:177) strategi ekspositori adalah strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada sekelompok siswa dengan maksud agar siswa dapat menguasai materi pelajaran secara optimal. Roy Killen (1998) menamakan strategi ekspositori ini dengan istilah strategi pembelajaran langsung (*direct instruction*), karena dalam strategi ini materi pelajaran disampaikan langsung oleh guru.

Menurut Wina Sanjaya (2006:178-180) ada beberapa langkah dalam penerapan strategi ekspositori, yaitu:

a) Persiapan (*preparation*)

Beberapa hal yang harus dilakukan dalam langkah persiapan diantaranya:

- (1) Berikan sugesti yang positif dan hindari sugesti yang negative.
- (2) Mulailah dengan mengemukakan tujuan yang harus dicapai
- (3) Bukalah file dalam otak siswa.

b) Penyajian (*presentation*)

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pelaksanaan langkah ini:

- (1) Penggunaan bahasa

- (2) Intonasi suara
- (3) Menjaga kontak mata dengan siswa
- (4) Menggunakan joke-joke yang menyenangkan
- c) Menghubungkan(*correlation*)  
Langkah korelasi adalah langkah menghubungkan materi pelajaran dengan pengalaman siswa atau dengan hal-hal lain yang memungkinkan siswa dapat menangkap keterkaitannya dalam struktur pengetahuan yang telah dimilikinya.
- d) Menyimpulkan(*generalization*)  
Menyimpulkan adalah tahapan untuk memahami inti dari materi pelajaran yang telah disajikan. Langkah menyimpulkan merupakan langkah yang sangat penting dalam strategi ekspositori, sebab melalui langkah menyimpulkan siswa akan dapat mengambil inti sari dari proses penyajian.
- e) Penerapan(*aplication*)  
Langkah aplikasi adalah langkah unjuk kemampuan siswa setelah mereka menyimak penjelasan guru. Langkah ini merupakan langkah yang sangat penting dalam proses pembelajaran ekspositori, sebab melalui langkah ini guru akan dapat mengumpulkan informasi tentang penguasaan dan pemahaman materi pelajaran oleh siswa. Teknik yang biasa dilakukan pada langkah ini di antaranya, pertama dengan membuat tugas yang relevan dengan materi yang telah disajikan. Kedua, dengan memberikan tes yang sesuai dengan materi pelajaran yang telah disajikan.

Berdasarkan pengertian tersebut di atas model pembelajaran dan strategi yang digunakan lebih menekankan kepada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada sekelompok siswa dengan maksud agar siswa dapat menguasai materi pelajaran secara optimal dan diharapkan siswa dapat menginterpretasikan materi yang disampaikan lewat media yang digunakan oleh guru dalam hal ini penggunaan multimedia pembelajaran sehingga dapat lebih memahami isi materi tersebut yaitu bagaimana teknik penyelesaian gambar secara kering.

## 2. Tinjauan Tentang Media Pembelajaran

### a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *Medius* yang secara harfiah berarti ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran, maka media itu disebut media pembelajaran (Arsyad, 2002:3-4). Menurut asal katanya “media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah yang berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan” (Arief S. Sadiman,2003:6)

Menurut Azhar Arsyad (2002:3) kata ‘media’ berasal dari bahasan latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Sedangkan menurut Gerlach dan Ely (1971) seperti dikutip oleh Azhar Arsyad (2002:3),”media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia,materi,atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.dalam pengertian ini guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media”. Media dalam proses belajar mengajar adalah

alat-alat grafis fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.

Menurut Nana Sudjana (1989:99) media atau alat pembelajaran merupakan unsur yang tidak dapat diepaskan dari unsur lainnya yang berfungsi sebagai cara atau teknik untuk mengantarkan bahan pelajaran agar sampai tujuan.

Menurut Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2002), ciri-ciri media ada tiga, yaitu:

1) Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek.

2) Ciri Manipulatif (*Manipulatif Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*.

3) Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar

siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

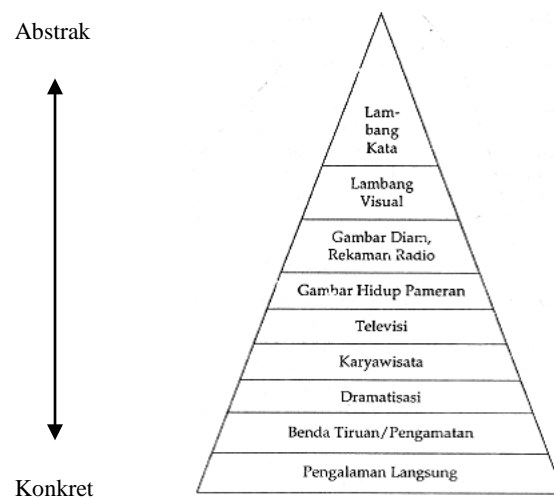
Media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran (Oemar Hamalik, 1985:23). Gagne dalam bukunya Arief S Sadiman (1996 :6) ,menyatakan bahwa media pembelajaran berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Media pembelajaran juga diartikan sebagai media komunikasi yang dipakai dalam kegiatan belajar mengajar. Pendidikan mendewasakan manusia melalui upaya pembelajaran. Menurut Gagne dan Briggs dalam Azhar Arsyad (2002:4) media pembelajaran adalah alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi, yang terdiri antara lain buku, tape-recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Pengertian media pembelajaran berdasarkan beberapa pengertian di atas adalah perantara yang mengantarkan materi pelajaran oleh pengajar (sumber pesan) kepada siswa (penerima pesan). Pembelajaran dinyatakan efektif apabila dengan menggunakan media pembelajaran, siswa lebih memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh pengajar.

## b. Jenis Media Pembelajaran

Pembagian jenis media pembelajaran pada hakikatnya disesuaikan dengan tahapan pengalaman siswa menurut tingkat klasifikasi dari yang paling konkret ke yang paling abstrak. Klasifikasi ini dikenal dengan nama kerucut pengalaman (*cone of experience*) dari Edgar Dale (Azhar Arsyad 2002:10).

Gambar *cone of experience* dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Pengalaman langsung berdasarkan kerucut pengalaman Edgar Dale akan memberikan kesan paling utuh dan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu

karena melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba.

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002:3) membagi media pendidikan dalam empat jenis yaitu:

- 1) Media grafis (media dua dimensi) seperti gambar, foto, grafik, bagan, atau diagram, poster, kartun, komik
- 2) Media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat, model penampang, model susun, model kerja, diorama
- 3) Media proyeksi seperti slide, film strip, film, penggunaan OHP
- 4) Penggunaan lingkungan sebagai media pendidikan.

Menurut Seels dan Glasgow (Azhar Arsyad, 2002: 33-34) media dibagi ke dalam dua kategori luas yaitu :

- 1) Media tradisional
  - a) Visual diam yang diproyeksikan (proyeksi opaque, proyeksi overhead, slides, dan film strips)
  - b) Visual yang tak diproyeksikan (gambar, foto, grafik, diagram)
  - c) Audio (rekaman piringan, pita kaset)
  - d) Penyajian multimedia (slide plus suara, multi image)
  - e) Visual dinamis yang diproyeksikan (film, televisi, video)
  - f) Cetak (buku teks, modul, teks terprogram, workbook, majalah)
  - g) Permainan (teka-teki, simulasi, permainan papan)
  - h) Relia (model, specimen, manipulative)
- 2) Media Teknologi Mutakhir
  - a) Media berbasis telekomunikasi (teleconference, kuliah jarak jauh)
  - b) Media berbasis mikroprosesor (computer-assisted instruction, permainan computer, sistem tutor intelegen, interaktif, hypermedia, CD)

Menurut Azhar Arsyad (2006) Berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu:



### 1) Teknologi cetak

Adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Teknologi ini menghasilkan materi dalam bentuk salinan tercetak. Dua komponen pokok teknologi ini adalah materi teks verbal dan materi visual yang dikembangkan berdasar teori yang berkaitan dengan persepsi visual, membaca, memproses informasi dan teori belajar.

### 2) Teknologi audio-visual

Adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio visual. Pengajaran melalui audio-visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar.

### 3) Teknologi berbasis komputer

Merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor.

### 4) Teknologi gabungan

Merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

Menurut Azhar Arsyad (2006) media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Oleh karena itu ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan dalam pemilihan media yaitu:

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai
- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.
- 3) Praktis, luwes dan bertahan
- 4) Guru terampil menggunakannya
- 5) Pengelompokkan sasaran
- 6) Mutu teknis

### **c. Fungsi Media Pembelajaran**

Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang ikut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Arief S. Sadiman dkk (2006:17-18), menjelaskan fungsi umum media pembelajaran. Fungsi tersebut antara lain:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik( dalam bentuk kata-kata atau lisan belakang)
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang,waktu, dan daya indera, seperti misalnya.
  - a) Objek yang terlalu besar bisa diganti dengan realitas, gambar, film bingkai, film atau model
  - b) Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film,gambar
  - c) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan timelapse atau high-speed photography.

- d) Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, maupun secara verbal
  - e) Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram.
  - f) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim dll) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar dll.
- 3) Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk:
- a) Menimbulkan kegairahan belajar
  - b) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan karyawan
  - c) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- 4) Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda, masalah ini dapat diatasi dengan media pembelajaran, yaitu kemampuan dalam:
- a) Memberikan perangsang yang sama
  - b) Mempersamakan pengalaman
  - c) Menimbulkan persepsi yang sama.

*Encyclopedia Of Educational Research* dalam Hamalik

(1994:15) merincikan manfaat media pendidikan sebagai berikut :

- 1) Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme
- 2) Memperbesar perhatian siswa
- 3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap
- 4) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa.
- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup.
- 6) Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa
- 7) Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Sedangkan manfaat penggunaan media (Arsyad, 2002), antara lain:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung.

Dari keseluruhan pengertian diatas, secara umum dapat dikatakan bahwa substansi dari media pembelajaran adalah , dapat menimbulkan gairah belajar, motivasi belajar, memberikan pengalaman, menimbulkan persepsi yang sama dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

#### d. Multimedia Pembelajaran

Menurut Ariasdi (2008) multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, *audio*, *video* dan animasi secara terintegrasi. Sedangkan pembelajaran diartikan sebagai proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Jadi dalam pembelajaran yang utama adalah bagaimana siswa belajar. Belajar dalam pengertian aktifitas mental siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan perilaku yang bersifat relatif konstan. Dari uraian di atas, apabila kedua konsep tersebut digabungkan maka multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan yang belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.

Green & Brown (2002:3) menjelaskan terdapat beberapa metode yang digunakan dalam menyajikan multimedia, yaitu:

- 1) Berbasis kertas (*Paper-based*), contoh: buku, majalah, brosur.
- 2) Berbasis cahaya (*Light-based*), contoh: *slide shows*, transparansi.
- 3) Berbasis suara (*Audio-based*), contoh: *CD Players*, *tape recorder*, radio.
- 4) Berbasis gambar bergerak (*Moving-image-based*), contoh: televisi, VCR (*Video cassette recorder*), film.
- 5) Berbasis digital (*Digitally-based*), contoh: komputer. (<http://yogapw.wordpress.com>)

Menurut Sabatini (Hardhono, 2005) makna frasa multimedia dengan kata multimedia berbeda. Pada frasa multimedia, komponen-komponen media tersebut berdiri sendiri, yaitu teks dan gambar disajikan dalam bahan tercetak atau slide, suara disajikan dalam bentuk kaset audio, animasi dan film/video. Saat ini istilah multimedia diartikan bentuk transmisi teks, audio, dan grafik dalam periode bersamaan (Simonson dan Thompson, 1994) dimaknai sebagai suatu sistem komunikasi interaktif berbasis komputer yang mampu menciptakan, menyimpan, menyajikan, dan mengakses kembali informasi berupa teks, grafik, suara, video atau animasi (Gayestik, 1992) dalam Sunaryo Soenarto (2008:16). Dengan teknologi komputer saat ini, sudah memungkinkan untuk menyimpan, mengolah, dan menyajikan kembali sumber suara dan video dalam format digital.

Media dalam pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan yang disampaikan guru. Media juga berfungsi untuk pembelajaran individual dimana kedudukan media sepenuhnya melayani kebutuhan belajar siswa (pola bermedia). Bentuk penggunaan komputer media yang dapat digunakan dalam pembelajaran salah satunya adalah multimedia presentasi. Multimedia presentasi digunakan untuk menjelaskan materi-materi yang sifatnya teoretis, digunakan dalam pembelajaran klasikal dengan group belajar yang cukup banyak di atas 50 orang. Media ini

cukup efektif sebab menggunakan multimedia *projector* yang memiliki jangkauan pancar cukup besar. Kelebihan media ini adalah menggabungkan semua unsur media seperti teks, video, animasi, image, grafik dan *sound* menjadi satu kesatuan penyajian, sehingga mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar siswa.

Program ini dapat mengakomodasi siswa yang memiliki tipe visual, auditif maupun kinestetik. Hal ini didukung oleh teknologi perangkat keras yang berkembang cukup lama, telah memberikan kontribusi yang sangat besar dalam kegiatan presentasi. Saat ini teknologi pada bidang rekayasa komputer menggantikan peranan alat presentasi pada masa sebelumnya. Penggunaan perangkat lunak perancang presentasi seperti *Microsoft power point* yang dikembangkan oleh *Microsoft inc*” *Corel presentation* yang dikembangkan oleh *Coral inc*” hingga perkembangan terbaru perangkat lunak yang dikembangkan *Macromedia inc*, yang mengembangkan banyak sekali jenis perangkat lunak untuk mendukung kepentingan tersebut. (<http://www.teknologipendidikan.net>)

Pengolahan bahan presentasi dengan menggunakan komputer tidak hanya untuk dipresentasikan dengan menggunakan alat presentasi digital dalam bentuk Multimedia *projector* (seperti LCD, *In-Focus* dan sejenisnya), melainkan juga dapat dipresentasikan melalui peralatan proyeksi lainnya, seperti *over head projector*

(OHP) dan film *slides projector* yang sudah lebih dahulu diproduksi. Sehingga lembaga atau instansi yang belum memiliki perangkat alat presentasi digital akan tetapi telah memiliki kedua alat tersebut, dapat memanfaatkan pengolahan bahan presentasi melalui komputer secara maksimal.

Menurut Richard E. Mayer (2009) istilah multimedia bisa ditilik dari tiga pandangan didasarkan pada alat-alat yang digunakan untuk mengirimkan pesan instruksional, yaitu:

#### 1) Media Pengiriman

Pandangan yang paling jelas adalah multimedia itu berarti presentasi materi dengan menggunakan dua atau lebih alat pengiriman. Fokusnya adalah pada system fisik yang digunakan untuk mengirimkan pesannya misalnya: layar computer, proyektor, *video recorder*, papan tulis serta kotak suara manusia. Dalam multimedia berbasis computer misalnya materi bisa disajikan melalui layar (*screen*) dan melalui speaker. Alat-alat ini bahkan bisa dipilih lebih jauh dengan cara membatasi masing-masing *window* di layar komputer sebagai alat pengiriman terpisah.



## 2) Mode Presentasi

Multimedia berarti presentasi materi dengan menggunakan dua atau lebih mode representasi. Fokusnya adalah cara bagaimana materi itu disajikan, bagaimana penggunaan kata dan gambar.

## 3) Modalitas Sensori

Menurut pandangan modalitas sensori, multimedia berarti dua atau lebih system sensor (alat indera) yang dilibatkan dalam diri si murid. Bukannya fokus pada kode-kode yang digunakan untuk merepresentasikan pengetahuan dalam system pemrosesan informasi dari si murid, pandangan modalitas sensori lebih focus ke alat penerima indrawi yang digunakan si murid untuk menangkap materi-materi yang datang, misalnya dengan menggunakan mata dan telinga. Dalam lingkungan berbasis-komputer misalnya animasi bisa ditangkap secara visual dan narasi bisa ditangkap secara auditori.

Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan multimedia pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti: tujuan, materi, strategi dan juga evaluasi pembelajaran.

Menurut Ariasdi (2008:4) karakteristik multimedia pembelajaran adalah:

- 1) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
- 2) Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.

- 3) Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Selain memenuhi ketiga karakteristik tersebut, multimedia pembelajaran sebaiknya memenuhi fungsi sebagai berikut:

- 1) Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin.
- 2) Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.
- 3) Memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendalikan.
- 4) Mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan dan lain-lain.

Apabila multimedia pembelajaran dipilih, dikembangkan dan digunakan secara tepat dan baik, akan memberi manfaat yang sangat besar bagi para guru dan siswa. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.

Depdiknas dalam Pengantar Multimedia Pembelajaran keunggulan dari sebuah multimedia pembelajaran, yaitu:

- 1) Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, elektron dll.
- 2) Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah, seperti gajah, rumah, gunung, dll.
- 3) Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet Mars, berkembangnya bunga dll.
- 4) Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju, dll.
- 5) Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, racun, dll.

- 6) Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

Kelebihan penggunaan TI dan multimedia dalam pendidikan menurut Romo Satriya Wahono

- 1) Sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif.
- 2) Menjangkau seluruh siswa di berbagai tempat dengan mutu yang sama.
- 3) Mendorong guru berkreasi dalam mencari terobosan pembelajaran.
- 4) Kemampuannya menggabungkan teks, gambar, audio dan animasi merangsang panca indera.
- 5) Menimbulkan minat dan menambah motivasi siswa.
- 6) Mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk disampaikan dibandingkan jika melalui penjelasan satu arah atau alat peraga konvensional
- 7) Memungkinkan pembelajaran mandiri karena sistem penyimpanan yang fleksibel sehingga tidak terbatas waktu dan tempat serta dapat digandakan.

Keunggulan dan kelemahan multimedia dalam <http://multimedia-adsupmalandsytle.blogspot.com> adalah

- 1) Keunggulan Multimedia:
  - a) Menarik perhatian
  - b) Media alternatif dalam penyampaian pesan diperkuat dengan teks, suara, gambar, video, dan animasi
  - c) Meningkatkan kualitas penyampaian informasi
  - d) Interaktif
- 2) Kelemahan Multimedia
  - a) Design yang buruk menyebabkan kebingungan dan pesan tidak tersampaikan dengan baik kebosanan.
  - b) Kendala bagi orang dengan kemampuan terbatas / cacat / disable.
  - c) Tuntutan terhadap spesifikasi komputer yang memadai

Kelebihan dan kekurangan multimedia dalam pendidikan menurut Sri Wahyuni (2009) adalah

- 1) Kelebihan multimedia dalam pendidikan
  - a) Sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif
  - b) Mampu menimbulkan rasa senang selama pbm berlangsung sehingga akan menambah motivasi siswa.

- c) Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung sehingga tercapai tujuan pembelajaran.
  - d) Mampu memvisualisasikan materi yang abstrak
  - e) Media penyimpanan yang relative gampang dan fleksibel
  - f) Membawa obyek yang sukar didapat atau berbahaya ke dalam lingkungan belajar
  - g) Menampilkan obyek yang terlalu besar kedalam kelas
  - h) Menampilkan obyek yang tidak dapat dilihat dengan mata telanjang.
- 2) Kekurangan multimedia dalam pendidikan
- a) Biaya relative mahal untuk tahap awal
  - b) Kemampuan SDM dalam penggunaan multimedia masih perlu ditingkatkan.
  - c) Belum memadainya perhatian dari pemerintah
  - d) Belum memadainya infrastruktur untuk daerah tertentu

Multimedia telah mengalami perkembangan konsep sejalan dengan berkembangnya teknologi pembelajaran. Ketika teknologi komputer belum dikenal, konsep multimedia sudah dikenal yakni dengan mengintegrasikan berbagai unsur media, seperti: cetak, kaset audio, video dan slide suara. Unsur-unsur tersebut dikemas dan dikombinasikan untuk menyampaikan suatu topik materi pelajaran tertentu. Pada konsep ini, setiap unsur media dianggap mempunyai

kekuatan dan kelemahan. Kekuatan salah satu unsur media dimanfaatkan untuk mengatasi kelemahan media lainnya. Misalnya, penjelasan yang tidak cukup disampaikan dengan teks tertulis seperti cara mengucapkan sesuatu, maka dibantu oleh media audio. Demikian juga materi yang perlu visualisasi dan gerak, maka dibantu dengan video.

Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format *file*) yang telah dikemas menjadi *file* digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan. Multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, *sound*, animasi, video, interaksi, dll yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan yang belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.

### **3. Tinjauan Tentang Penyelesaian Gambar Secara Kering**

#### **a. Pengertian Menggambar Busana**

Menggambar adalah ilmu yang mutlak diperlukan untuk mengungkapkan mode (*fashion*), karena dalam hal ini gambar adalah cara mengungkapkan ide atau gagasan yang paling efektif. (Goet

Poespo, 2000:1). Menurut Sri Widarwati (1993) gambar busana adalah rancangan atau gambaran busana yang sesuai dengan unsur-unsur desain dan fungsi, sehingga busana yang akan dikenakan seseorang harus dapat menutup kekurangan dan menonjolkan suatu keindahan.

Sedangkan menurut Arifah A. Riyanto (2003: 1) gambar busana yaitu rancangan model busana yang berupa gambar dengan mempergunakan unsur garis, bentuk, siluet, ukuran, tekstur yang dapat diwujudkan menjadi busana.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa menggambar busana adalah ilmu yang mutlak diperlukan untuk mengungkapkan mode (*fashion*), dengan mempergunakan unsur dan prinsip dalam menggambar busana sehingga busana yang akan dikenakan seseorang harus dapat menutup kekurangan dan menonjolkan suatu keindahan.

#### **b. Silabus Menggambar Busana**

Menggambar busana adalah mata diklat produktif yang harus ditempuh oleh seluruh siswa jurusan Busana Butik pada kelas XI di SMK Negeri 1 Wonosari. Standar Kompetensi Menggambar Busana pada Silabus Busana Butik kelas XI SMK Negeri 1 Wonosari sebagai berikut :

Tabel 1.Silabus Menggambar Busana

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN
1. Memahami bentuk bagian-bagian busana	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengidentifikasi bagian-bagian busana dengan benar (teliti)</li> <li>Menggambar berbagai macam bagian-bagian busana dengan memberikan sentuhan unsure-unsur estetika (teliti,rapi, kreatif)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengidentifikasi jenis-jenis garis leher,kerah,lengan,trimming,rok, celana,blus,jaket</li> <li>Menggambar bagian-bagian busana yang meliputi :garis leher, kerah, lengan, trimming,rok, celana,blus,jaket</li> </ul>
2. Mendeskripsi kan bentuk proporsi dan anatomi beberapa type manusia	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengidentifikasi berbagai macam proporsi tubuh berdasar usia dan jenis kelamin dengan memperhatikan perbandingan secara cermat (teliti)</li> <li>Menggambar berbagai macam proporsi tubuh berdasar usia dan jenis kelamin dengan memperhatikan perbandingan sesuai dengan teknik pembuatan secara benar(teliti,rapi, kreatif)</li> <li>Menggambar berbagai macam variasi gerak tubuh/pose/ gaya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengidentifikasi proporsi tubuh anak</li> <li>Mengidentifikasi proporsi tubuh wanita dewasa</li> <li>Mengidentifikasi proporsi tubuh pria</li> <li>Menggambar proporsi tubuh anak</li> <li>Menggambar proporsi tubuh wanita dewasa</li> <li>Menggambar proporsi tubuh pria</li> <li>Menggambar berbagai macam variasi gerak tubuh/pose/ gaya</li> </ul>
3. Menerapkan teknik pembuatan disain busana	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengidentifikasi macam-macam busana sesuai dengan kesempatan pemakaian (teliti)</li> <li>Menentukan langkah-langkah teknik pembuatan disain busana secara terperinci dengan menggunakan proporsi variasi gerak tubuh (teliti,rapi,kreatif)</li> <li>Pengembangan disain busana dengan menerapkan berbagai macam sumber ide untuk menghasilkan disain busana yang baru (teliti,rapi,kreatif,inovatif)</li> <li>Menggambar disain busana dengan menerapkan teknik saji disain (teliti,rapi,kreatif,inovatif)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengidentifikasi macam-macam busana sesuai dengan</li> <li>Menggambar macam-macam busana sesuai kesempatan</li> <li>Menggambar disain busana berdasarkan sumber ide yang dipilih</li> <li>Mengidentifikasi macam-macam teknik penyajian gambar Menggambar macam-macam disain busana sesuai kesempatan pemakaian dengan macam-macam teknik penyajian gambar yang mencakup: disain sketsa, disain sajian, disain produksi dan disain tiga dimensi</li> </ul>
4. Penyelesaian pembuatan gambar	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengidentifikasi jenis-jenis penyelesaian gambar busana secara benar (teliti)</li> <li>Menentukan jenis alat dan bahan untuk menyelesaikan gambar dengan tepat (teliti)</li> <li>Menyelesaikan gambar disain busana dengan teknik yang benar sesuai dengan criteria jenis bahan busana (teliti,rapi)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengidentifikasi penyelesaian gambar busana dengan teknik penyelesaian gambar secara kering</li> <li>Mengidentifikasi penyelesaian gambar busana dengan teknik penyelesaian gambar secara basah</li> <li>Mengidentifikasi alat dan bahan untuk menyelesaikan gambar (pensil, drawing pen, pensil warna, cat air, spidol)</li> <li>Menggambar busana yang diselesaikan sesuai dengan jenis bahan</li> </ul>

### c. Materi Penyelesaian Gambar Secara Kering

Menurut Goet poespo (2000:5) tahapan dalam menggambar busana secara berurutan adalah merencanakan halaman gambar, merencanakan proporsi atau pose, membuat sketsa busana dan yang terakhir menyelesaikan gambar busana itu sendiri misalnya dengan teknik pewarnaan.

Teknik penyelesaian dalam menggambar busana adalah cara menyelesaikan gambar busana yang telah diciptakan di atas tubuh sehingga gambar tersebut dapat terlihat, seperti:

- 1) Bahan dan permukaan tekstil serta warna yang dipakai
- 2) Hiasan pada pakaian yang dijahitkan seperti kancing, renda dan bis.
- 3) Teknik penyelesaian desain busana itu, misalnya lipit jarum, kantong yang ditempelkan, dan kantong dalam. (Chodiyah dan Wisri A. Mamdy, 1982 :123)

Penyelesaian secara kering adalah menggambar busana secara sketsa tanpa menggunakan air. Pewarnaannya bisa menggunakan pensil warna, krayon, konte, spidol, marker dan lainnya. Di dalam menyelesaikan gambar busana haruslah diperhatikan beberapa ketentuan sebagai pedoman pada waktu bekerja. Ketentuan itu adalah sebagai berikut :

- 1) Arah Pemakaian pensil/alat gambar disesuaikan dengan arah benang.



- 2) Perlu adanya bagian yang tebal dan tipis, supaya gambar busana kelihatan hidup karena adanya bagian yang tertimpa cahaya. Apabila busana terkena cahaya maka akan terlihat terang. Sebaliknya apabila busana tidak terkena cahaya secara langsung maka akan lebih gelap. Perhatikan untuk lekuk tubuh:
  - a) Pada bagian yang menonjol bisa diwarnai lebih terang.
  - b) Untuk bagian yang cekung diwarnai lebih gelap.
  - c) Dan bagian yang datar di buat warna yang sebenarnya.
- 3) Tebal tipisnya garis yang dibuat, tergantung pada cara menekan alat gambar diatas kertas, bila ingin garis yang tebal alat gambar ditekan, dan bila ingin garis yang halus alat gambar tidak ditekan.
- 4) Letak kertas gambar pada waktu menyelesaikan gambar, dapat diputar arahnya, ini tergantung pada si penggambar.
- 5) Perlu diperhatikan apabila disain dibuat dengan kombinasi warna, maka warna-warna yang muda diselesaikan terlebih dahulu.

Teknik penyelesaian gambar secara kering (Sri Widarwati:73-74) dibagi dalam:

- 1) Penyelesaian kulit  
Warna yang digunakan untuk penyelesaian kulit dengan pensil warna adalah warna pale orange/yellow orche.
- 2) Penyelesaian rambut  
Teknik penyelesaian rambut dengan pensil warna untuk pewarnaan rambut menggunakan warna:
  - a) Abu-abu diulang dengan warna hitam.
  - b) Biru hitam dengan hitam.
  - c) Coklat muda diulang dengan coklat tua.

### 3) Penyelesaian busana

Teknik penyelesaian gambar busana disesuaikan dengan tekstur bahan yang digunakan.

Sedangkan untuk menyelesaikan/mewarnai bagian-bagian tubuh ada dua macam cara :

#### 1) Secara asli, bisa disebut dengan cara natural.

Secara asli atau memperlihatkan warna sesungguhnya.

a) Pilihan warna yang sesuai dengan warna kulit biasanya menggunakan warna pale orange/ yellow orche.

b) Sedangkan untuk rambut dapat dipakai warna yang mengarah kehitam,

- abu-abu diulang dengan warna hitam
- biru hitam dengan hitam
- coklat muda diulang dengan coklat tua

c) Untuk bibir dipakai warna merah.

#### 2) Cara tidak asli tidak natural.

Cara yang dipakai disini adalah dengan memakai satu warna untuk keseluruhan, misalnya untuk pakaian memakai warna merah maka untuk rambut, kulit, bibir, dan kuku dipakai juga warna merah. Perbedaan terletak hanya dengan *value* yang berbeda. Bagian yang tertimpa cahaya dibuat lebih terang. Untuk kombinasi yang lain pula dipadukan dengan warna lain.

Berdasarkan uraian tersebut diatas penyelesaian gambar secara kering adalah menggambar busana secara sketsa tanpa menggunakan air. Pewarnaannya bisa menggunakan pensil warna, krayon, konte, spidol, marker dan lainnya. Meliputi pewarnaan kulit, pewarnaan rambut dan pewarnaan busana.

## 4) Tinjauan Tentang Hasil Belajar

### a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar merupakan proses yang dapat menyebabkan perubahan tingkah laku yang disebabkan adanya reaksi terhadap situasi tertentu atau adanya proses internal yang terjadi dalam diri seseorang dan interaksinya dengan lingkungannya. Belajar didefinisikan sebagai

perubahan perilaku yang diakibatkan oleh pengalaman (Ratna Wilis Dahar :1996). Menurut Djamarah (1999:20) belajar merupakan proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksinya dengan lingkungannya. Belajar menurut Slameto (2003:2) adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah yaitu suatu proses yang menghasilkan suatu perubahan yang disebut sebagai hasil belajar.

Sehubungan dengan hasil belajar, Nana Sudjana (2001:55) mengemukakan bahwa hasil adalah usaha yang telah dicapai melalui penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang dijabarkan oleh mata pelajaran yang lazimnya ditunjukkan dengan nilai angka yang diberikan oleh guru. Sedangkan belajar adalah suatu usaha yang dilakukan sungguh-sungguh dengan sistematis, mendayagunakan semua potensi yang dimiliki baik fisik, mental serta panca indera, otak dan anggota tubuh yang lain. Menurut Hadari Nawawi (1980:24) hasil belajar adalah tingkat keberhasilan murid dalam mempelajari materi pelajaran sekolah yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes materi pelajaran tertentu.

Fungsi dari penilaian hasil belajar menurut Anas Sudijono dalam buku Sri Wening (1996) adalah:

1) Segi Psikologis

Bagi peserta didik dilakukannya penilaian hasil belajar akan memberikan pedoman untuk mengenal kapasitas dan status dirinya di kelasnya.

Bagi pendidik penilaian hasil belajar peserta didik akan memberikan kepastian sudah sejauh mana usaha yang telah dilakukan membawa hasil sehingga memiliki pedoman yang pasti guna menentukan langkah-langkah yang perlu dilakukan.

2) Segi Didaktif

Bagi peserta didik dilakukannya penilaian hasil belajar akan memberikan motivasi untuk dapat memperbaiki, meningkatkan, dan mempertahankan prestasinya.

Bagi pendidik memiliki lima macam fungsi yakni:

- (a) Memeriksa bagian manakah peserta didik umumnya mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran, selanjutnya dicari pemecahannya.
- (b) Memberikan informasi untuk mengetahui posisi masing-masing di kelas.
- (c) Memberikan bahan yang penting untuk menetapkan status peserta didik.

(d) Memberikan solusi bagi peserta didik yang mengalami kesulitan.

(e) Memberikan petunjuk sejauh mana program pengajaran yang dilakukan dapat tercapai.

### 3) Segi Administrasi

(a) Memberikan laporan tentang hasil belajar siswa berupa kemajuan dan perkembangan peserta didik.

(b) Memberikan bahan-bahan keterangan (data), nilai-nilai hasil belajar peserta didik yang diperoleh dari kegiatan evaluasi.

(c) Memberikan gambaran dari kegiatan evaluasi hasil belajar yang telah dilakukan untuk berbagai jenis mata pelajaran.

Aspek penilaian hasil belajar menurut Benyamin S. Bloom, dalam buku Anas Sudijono (2004) mengusulkan tiga taksonomi yang disebut dengan ranah belajar, yaitu: ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik:

#### 1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Menurut Bloom segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk ranah kognitif. Dalam ranah kognitif terdapat enam jenjang proses berpikir, yaitu pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*) dan penilaian (*evaluation*)

a) Pengetahuan (*Knowledge*)

Kemampuan seseorang untuk mengingat-ingat kembali atau mengenali kembali tentang nama, istilah, ide, gejala, rumus-rumus tanpa mengharap kemampuan untuk menggunakannya.

b) Pemahaman

Kemampuan seseorang untuk memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat.

c) Penerapan

Kesanggupan seseorang untuk menerapkan ide-ide umum, tata cara atau metode, prinsip-prinsip dan sebagainya.

d) Analisis

Kemampuan seseorang untuk menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian-bagian yang lebih kecil dan mampu memahami hubungan antar faktor.

e) Sintesis

Merupakan suatu proses yang memadukan bagian-bagian secara logis sehingga berbentuk pola baru.

f) Evaluasi

Kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap suatu situasi, nilai atau ide.

## 2) Ranah Afektif

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ciri-ciri hasil belajar afektif akan tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku, seperti; perhatiannya terhadap mata pelajaran, kedisiplinannya dalam mengikuti pelajaran, motivasinya tinggi untuk tahu lebih banyak mengenai pelajaran yang diterimanya dan sebagainya.

Menurut perkembangannya ranah penilaian afektif yang diterapkan di sekolah saat ini adalah penanaman nilai pendidikan budaya dan karakter bangsa. Menurut N.A Suprawoto budaya diartikan sebagai keseluruhan sistem berpikir, nilai, moral, norma dan keyakinan manusia yang dihasilkan atau merupakan produk masyarakat. Karakter adalah tabiat, watak, akhlak, atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebajikan yang diyakininya dan digunakannya sebagai landasan untuk cara pandang, berpikir, bersikap dan bertindak. Fungsi dari penerapan nilai pendidikan budaya dan karakter bangsa adalah pengembangan potensi peserta didik untuk menjadi perilaku yang baik bagi peserta didik yang telah memiliki sikap dan perilaku yang mencerminkan budaya dan karakter bangsa. Penerapan nilai – nilai karakter bangsa dipilih sesuai dengan mata pelajaran. Berdasarkan Pusat Kurikulum Balitbang Kemendiknas nilai dan

deskripsi nilai Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa mencakup:

Tabel 2. Deskripsi Nilai Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa

NILAI	DESKRIPSI
Religius	Sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain
Jujur	Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan dan pekerjaan.
Toleransi	Sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.
Disiplin	Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan
Kerja Keras	Perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas.
Kreatif	Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.
Mandiri	Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.
Demokratis	Cara berfikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain
Rasa Ingin Tahu	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat dan didengar.
Semangat Kebangsaan	Cara berfikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.
Cinta Tanah Air	Cara berfikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa.
Menghargai Prestasi	Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat serta menghormati keberhasilan orang lain.
Bersahabat/ Komunikatif	Tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain.
Cinta Damai	Sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya
Gemar Membaca	Kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya
Peduli Lingkungan	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.
Peduli Sosial	Sikap dan tindakan yang selalu ingin member bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan
Tanggung Jawab	Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial, dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa



### 3) Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar ranah psikomotor dikemukakan oleh simpson (1956) yang menyatakan bahwa hasil belajar psikomotor ini tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Hasil belajar psikomotor ini sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif dan hasil belajar afektif. Hasil belajar kognitif dan afektif akan menjadi hasil belajar psikomotor apabila peserta didik telah menunjukkan perilaku atau perbuatan tertentu sesuai dengan makna yang terkandung dalam ranah kognitif dan ranah afektifnya.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah prestasi yang diperoleh siswa dalam suatu proses belajar mengajar, yang memenuhi 3 aspek yakni : kognitif, afektif, dan psikomotor. Ranah kognitif merupakan segala upaya yang menyangkut aktivitas otak, ranah afektif berkaitan dengan sikap dan nilai dan ranah psikomotor ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*).

#### **b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Dalam setiap proses pembelajaran, sasaran utamanya adalah bagaimana agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan guru yang mampu menciptakan pembelajaran yang berkualitas dengan menggunakan strategi pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi yang dipelajari. Menurut E.Mulyasa (2003:10), menyatakan bahwa kualitas pembelajaran dapat dilihat dari segi proses dan hasil. Dari segi proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila setidaknya-tidaknya sebagian besar (75%) siswa terlibat secara aktif baik fisik,mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran. Sedangkan dari segi hasil, proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan tingkah laku yang positif pada siswa setidaknya-tidaknya sebagian besar siswa (75%). Hasil belajar yang dilaksanakan dalam jangka waktu tertentu dapat dilihat dari prestasi atau perubahan tingkah laku yang terjadi pada diri siswa. Hasil belajar akan dipengaruhi oleh beberapa faktor. Syaiful Bahri J (2000:141) mengatakan perubahan itu adalah hasil yang telah dicapai dari proses belajar. Untuk mendapatkan hasil belajar dalam bentuk perubahan harus melalui proses tertentu yang dipengaruhi oleh faktor dari dalam dan luar individu.

#### 1) Faktor individu

##### a) Kematangan

Tingkat pertumbuhan mental siswa ikut mempengaruhi kemampuan siswa dalam belajar. Mengerjakan sesuatu baru

dapat berhasil jika taraf pertumbuhan pribadi telah memungkinkan.

b) Kecerdasan intelegensi

Disamping kematangan, dapat tidaknya seseorang mempelajari dan berhasil dengan baik, ditentukan atau dipengaruhi oleh taraf kecerdasan /intelegensi seseorang. Faktor kecerdasan anak berkaitan erat dengan kemampuan untuk mencapai prestasi di sekolah, dimana berfikir memegang peranan yang sangat besar. Oleh karena itu di dalam memberikan pelajaran haruslah memperhatikan sifat individual siswa, salah satunya adalah kecerdasan tiap siswa yang berbeda.

c) Latihan

Sesuatu karena terlatih dan seringkali mengulang maka kecakapan dan pengetahuan yang dimilikinya dapat menjadi makin dikuasai dan sebaliknya tanpa latihan pengetahuan yang telah dimiliki dapat menjadi berkurang dan bahkan hilang.

d) Motivasi

Motivasi ada dua yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang timbul dalam diri seseorang, sedangkan motivasi ekstrinsik adalah

motivasi yang timbul dan berasal dari luar diri seseorang tersebut atau berasal dari orang lain.

e) Sifat – sifat pribadi seseorang

Tiap-tiap orang memiliki sifat dan kepribadian yang berbeda antara satu dengan yang lain. Sifat-sifat dan kepribadian termasuk factor yang mempengaruhi hasil belajar.

2) Faktor sosial atau luar individu

a) Keadaan keluarga

Ada keluarga yang miskin dan yang kaya, ada keluarga yang penuh dengan ketenangan dan sebaliknya. Suasana dan keadaan yang bermacam – macam menentukan keberhasilan di dalam belajar. Termasuk di dalamnya kelengkapan fasilitas belajar di rumah.

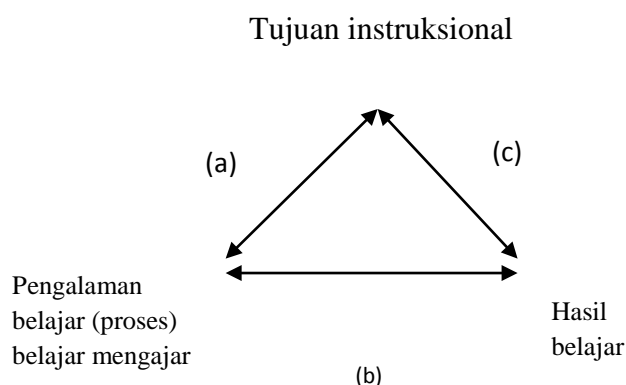
b) Guru dan cara mengajar

Guru sebagai fasilitator dan motivator memiliki peran yang penting di dalam proses belajar mengajar. Sikap dan kepribadian guru mengajarkan suatu pengetahuan turut menentukan hasil yang dicapai anak didik.

c) Alat-alat pengajaran

Faktor guru dan cara mengajar tidak lepas dari alat-alat dan perlengkapan akan membantu mempermudah siswa belajar.

Jika berbicara tentang hasil belajar, maka tidak lepas dari dua unsure lain yang saling berkaitan yakni tujuan pengajaran (instruksional) dan pengalaman (proses) belajar mengajar. Hubungan ketiga unsur tersebut digambarkan dalam diagram 1 (Nana Sudjana, 1989, 2).



Gambar 1. Tujuan Instruksional

Garis (a) menunjukkan hubungan antara tujuan instruksional dengan pengalaman belajar, garis (b) menunjukkan hubungan antara pengalaman belajar dengan hasil belajar, dan garis (c) menunjukkan hubungan tujuan instruksional dengan hasil belajar. Dari diagram diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan penilaian dinyatakan oleh garis (c) yaitu suatu tindakan atau kegiatan untuk melihat sejauh mana suatu tujuan2 instruksional telah dapat dicapai atau dikuasai oleh siswa dalam bentuk hasilbelajar yang diperlihatkan setelah mereka menempuh pengalaman belajarnya (proses belajar mengajar) sedangkan garis (b) menunjukkan kegiatan penilaian untuk

mengetahui keefektifan pengalaman belajar dalam mencapai hasil belajar yang optimal.

Dalam KTSP tujuan instruksional khusus disebut dengan KD. Artinya suatu proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila kompetensi dasar yang telah dirumuskan dalam silabus dapat tercapai secara maksimal. Salah satu kualitas proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik. Dalam hal ini aspek yang dilihat antara lain adalah:

- a) Perubahan pengetahuan, sikap dan perilaku peserta didik setelah menyelesaikan pengalaman belajarnya.
- b) Kualitas dan kuantitas penguasaan kompetensi dasar oleh peserta didik.
- c) Jumlah peserta didik yang dapat mencapai kompetensi dasar minimal 75% dari jumlah instruksional yang harus dicapai.

Dari pembahasan di atas peneliti menyimpulkan bahwa hasil dan proses belajar saling berkaitan satu sama lain, sebab hasil merupakan akibat dari proses. Oleh karena itu dalam penelitian ini pengamatan terhadap sikap siswa juga dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk melihat perubahan sikap dan perilaku peserta didik serta pada pencapaian kompetensi dasar minimal 75% dari jumlah instruksional yang harus dicapai.

### c. **Penilaian Hasil Belajar**

Penilaian adalah suatu tindakan untuk memberikan interpretasi terhadap hasil pengukuran dengan menggunakan norma tertentu untuk mengetahui tinggi-rendahnya atau baik-buruknya aspek tertentu (Sugihartono, 2007: 130). Semua usaha membandingkan hasil pengukuran terhadap suatu bahan pembanding atau patokan atau norma disebut penilaian. Skor adalah kuantitas yang diperoleh dari suatu pengukuran sifat suatu obyek (Masidjo, 1997: 14). Kuantitas sifat suatu objek yang merupakan hasil dari kegiatan pengukuran dari suatu objek, dibedakan menjadi dua yaitu kuantitas kontinu dan kuantitas nominal. Kuantitas yang digunakan untuk mengukur kompetensi siswa dari suatu mata pelajaran adalah kuantitas kontinu. Kuantitas kontinu merupakan hasil suatu pengukuran kompetensi siswa dalam menggambar busana yang diatur dalam suatu sistem yang disebut skala atau kelas interval.

Skala atau kelas interval adalah suatu pengukuran kuantitas kontinu dalam suatu sistem sehingga tampak perbedaan lebih dan kurang. Skala yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan dua kategori yaitu tuntas dan belum tuntas.

Dalam proses pembelajaran diperlukan teknik penilaian untuk mengetahui hasil belajar. Ada beberapa teknik penilaian yang dapat digunakan oleh guru, yang secara garis besar dapat dikategorikan

menjadi 2 yaitu teknik tes dan teknik non tes. Tes adalah suatu alat dalam penilaian yang digunakan untuk mengetahui data atau keterangan dari seseorang yang dilaksanakan dengan menggunakan pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh seseorang yang dites (Sutomo,1985:25). Jadi dapat dikatakan bahwa teknik tes merupakan cara untuk memperoleh informasi melalui pertanyaan-pertanyaan yang memerlukan jawaban betul atau salah. Teknik nontes adalah suatu cara untuk memperoleh informasi melalui pertanyaan yang tidak memerlukan jawaban betul atau salah. Penilaian dengan teknik nontes dapat menggunakan cara observasi, wawancara dan angket.

Dalam memilih alat penilaian mempertimbangkan ciri indikator, misalnya: apabila tuntutan indikator melakukan sesuatu, maka alat penilaiannya adalah unjuk kerja (*performance*), apabila tuntutan indikator berkaitan dengan pemahaman konsep, maka alat penilaiannya adalah tertulis, apabila tuntutan indikator memuat unsur penyelidikan, maka alat penilaiannya adalah proyek dan lain sebagainya.

Macam-macam alat penilaian yang dapat digunakan oleh guru dalam melakukan penilaian (Depdiknas:2004)

#### 1) Tes tertulis

Tes tertulis merupakan tes dimana soal dan jawaban yang diberikan peserta didik diberikan dalam bentuk tulisan. Ada dua



bentuk soal tes tulis, yaitu sebagai berikut: a) soal yang memilih jawaban, yaitu meliputi: soal pilihan ganda, dua pilihan (benar-salah, ya-tidak) dan soal menjodohkan, b) soal dengan mensuplai jawaban, yaitu meliputi: isian atau melengkapi, jawaban singkat atau pendek dan soal uraian.

## 2) Penilaian unjuk kerja

Penilaian unjuk kerja merupakan penilaian yang dilakukan berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktifitas siswa sebagaimana yang terjadi. Penilaian ini cocok digunakan untuk menilai ketercapaian kompetensi yang menuntut peserta didik melakukan tugas tertentu.

## 3) Penilaian penugasan (proyek)

Proyek adalah tugas yang diberikan kepada peserta didik dalam kurun waktu tertentu. Peserta didik dapat melakukan penelitian melalui pengumpulan, pengorganisasian dan analisis data, serta pelaporan hasil kerjanya. Penilaian proyek dilaksanakan terhadap persiapan, pelaksanaan dan hasil.

## 4) Penilaian hasil kerja

Penilaian hasil kerja merupakan penilaian yang meminta peserta didik menghasilkan suatu hasil karya. Penilaian produk dilakukan terhadap persiapan, pelaksanaan/proses pembuatan, dan hasil.

#### 5) Penilaian portofolio

Penilaian portofolio merupakan penilaian terhadap hasil karya siswa dalam periode tertentu.

#### 6) Penilaian sikap

Penilaian sikap merupakan penilaian terhadap perilaku dan keyakinan siswa terhadap suatu objek, fenomena atau masalah. Penilaian sikap dapat dilakukan dengan cara observasi perilaku, pertanyaan langsung dan laporan pribadi.

#### 7) Penilaian diri

Penilaian diri merupakan teknik penilaian dengan cara meminta peserta didik untuk menilai dirinya sendiri mengenai berbagai hal. Dalam penilaian diri setiap peserta didik harus mengemukakan kelebihan dan kekurangan dirinya secara jujur.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, alat penilaian yang digunakan untuk mengukur hasil belajar menggambar busana adalah penilaian unjuk kerja, tes tertulis dan penilaian sikap.

Acuan penilaian yang digunakan dalam penilaian hasil belajar adalah penilaian acuan patokan (PAP), karena penentuan nilai tes unjuk kerja yang diberikan kepada siswa berdasarkan standart mutlak artinya pemberian nilai pada siswa dilaksanakan dengan membandingkan antara skor hasil tes masing-masing individu dengan skor ideal. Tinggi rendahnya atau besar kecilnya nilai yang diberikan kepada individu mutlak ditentukan oleh besar kecilnya atau

tinggi rendahnya skor yang dapat dicapai oleh masing-masing peserta didik. (Sri Wening, 1996:10).

#### 1) Penilaian Unjuk Kerja

Untuk menilai hasil unjuk kerja dalam menggambar/ mendesain busana ada beberapa hal yang dapat dijadikan sebagai acuan atau indikator. Menurut (Sri Wening, 1996:46) berikut ini adalah beberapa indikator penilaian praktek desain busana meliputi:

- a) Persiapan :Kelengkapan alat dan bahan
- b) Proses :Pemakaian alat dan bahan kecepatan kerja dan kebersihan tempat kerja
- c) Hasil gambar desain : Ketepatan pewarnaan kulit,Ketepatan pewarnaan wajah,Ketepatan pewarnaan rambut,Ketepatan pewarnaan busana,Kebersihan gambar,Kerapihan gambar .

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan untuk menilai unjuk kerja menggambar busana ada beberapa acuan atau indikator penilaian praktek yaitu a) Persiapan, b) Proses dan c) Hasil.

#### 2) Tes Tertulis

Tes tertulis yang digunakan dalam penilaian menggambar busana adalah tes bentuk uraian. Karakteristik tes uraian sebagaimana dikemukakan oleh Anas Sudijono (2007) 1) tes tersebut berbentuk pertanyaan atau perintah yang menghendaki jawaban berupa uraian,2) bentuk pertanyaan menuntuk kepada testee untuk memberikan penjelasan, komentar, penafsiran,

membandingkan dsb,3) jumlah butir soalnya umumnya terbatas yang berkisar antara lima sampai dengan sepuluh soal,4) pada umumnya butir-butir soal tes uraian diawali dengan kata-kata :”Jelaskan....,”Bagaimana....,”Uraikan...” dll.

Menurut Anas Sudijino (2007) petunjuk operasional dalam menyusun butir-butir soal tes uraian sebagai berikut:

- a) Dalam menyusun butir-butir soal tes uraian mencakup ide-ide pokok dari materi pelajaran yang telah diajarkan.
- b) Susunan kalimat soal dibuat berlainan dengan susunan kalimat yang terdapat di dalam buku.
- c) Setelah butir-butir soal tes dibuat hendaknya segera disusun dan dirumuskan secara tegas,bagaimana jawaban yang betul.
- d) Dalam menyusun butir-butir soal tes uraian hendaknya pertanyaan jangan dibuat seragam.
- e) Kalimat soal disusun secara ringkas
- f) Sebelum soal dikerjakan hendaknya dikemukakan pedoman tentang cara mengerjakan atau menjawab butir-butir soal tersebut.

### 3) Penilaian Sikap

Penilaian sikap menggunakan lembar observasi. Menurut Anas Sudijono (2007:76) observasi sebagai alat evaluasi banyak digunakan untuk menilai tingkah laku individu atau proses terjadinya kegiatan yang dapat diamati,baik dalam situasi yang

sebenarnya maupun dalam situasi buatan. Observasi dapat mengukur atau menilai hasil dan proses belajar. Observasi dapat dilakukan baik secara partisipatif maupun nonpartisipatif. Pada penilaian ini menggunakan observasi partisipatif, observer (dalam hal ini pendidik yang sedang melakukan kegiatan penilaian seperti: guru, dosen dan sebagainya) melibatkan diri di tengah-tengah kegiatan observee (dalam hal ini peserta didik yang sedang diamati tingkah lakunya, seperti murid, siswa dan sebagainya).

Berdasarkan macam-macam alat penilaian yang dapat digunakan oleh guru, penelitian ini menggunakan alat penilaian yang berupa tes tertulis untuk penilaian kognitif, penilaian unjuk kerja untuk penilaian psikomotor, dan penilaian sikap untuk penilaian afektif.

Acuan penilaian yang digunakan dalam hasil belajar adalah penilaian acuan patokan (PAP), karena penentuan nilai yang diberikan kepada siswa berdasarkan standart mutlak artinya pemberian nilai pada siswa dilaksanakan dengan membandingkan antara skor hasil tes masing-masing individu dengan skor ideal. Tinggi rendahnya atau besar kecilnya nilai yang diberikan kepada individu mutlak ditentukan oleh besar kecilnya atau tinggi rendahnya skor yang dapat dicapai oleh masing-masing peserta didik. (Sri

Wening, 1996:10). Kriteria yang biasa digunakan adalah dengan mengacu pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Sesuai dengan petunjuk yang ditetapkan oleh BSNP maka ada beberapa rambu-rambu yang harus diamati sebelum ditetapkan KKM di sekolah. Adapun rambu-rambu yang dimaksud adalah :

- 1) KKM ditetapkan pada awal tahun pelajaran,
- 2) KKM ditetapkan oleh forum MGMP sekolah,
- 3) KKM dinyatakan dalam bentuk persentase berkisar antara 0-100, atau rentang nilai yang sudah ditetapkan,
- 4) Kriteria ditetapkan untuk masing-masing indikator idealnya berkisar 75 %,
- 5) Sekolah dapat menetapkan KKM dibawah kriteria ideal (sesuai kondisi sekolah),
- 6) Dalam menentukan KKM haruslah dengan mempertimbangkan tingkat kemampuan rata-rata peserta didik, kompleksitas indikator, serta kemampuan sumber daya pendukung,
- 7) KKM dapat dicantumkan dalam LHBS sesuai model yang ditetapkan atau dipilih sekolah.

Dari berbagai rambu-rambu yang ada itu, selanjutnya melalui kegiatan Musyawarah Guru Bidang Studi (MGMP) maka akan dapat diperoleh berapa KKM dari masing-masing bidang studi. Ada beberapa kriteria penetapan KKM yang dapat dilaksanakan , diantaranya :

- 1) Kompleksitas indikator (kesulitan dan kerumitan),
- 2) Daya dukung (sarana dan prasarana yang ada, kemampuan guru, lingkungan, dan juga masalah biaya),
- 3) *In take* siswa (masukan kemampuan siswa),

Kriteria ketuntasan minimal mata pelajaran menggambar busana khususnya pada materi penyelesaian gambar secara kering adalah 73. Apabila siswa belum mencapai nilai KKM, maka siswa tersebut dinyatakan belum tuntas.

#### **d. Langkah Pembelajaran Menggunakan Multimedia**

Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, *audio*, *video* dan animasi secara terintegrasi. Sedangkan pembelajaran diartikan sebagai proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Jadi dalam pembelajaran yang utama adalah bagaimana siswa belajar. Belajar dalam pengertian aktifitas mental siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan perilaku yang bersifat relatif konstan. Dari uraian di atas, apabila kedua konsep tersebut digabungkan maka multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan

kemauan yang belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.

Untuk mencapai hasil belajar dengan menggunakan multimedia. Langkah-langkah pembelajaran menggunakan multimedia pada materi penyelesaian gambar secara kering dapat dilihat sebagai berikut:

1) Kegiatan pendahuluan

- a) Siswa dipersiapkan dalam kondisi siap belajar.
- b) Guru mempersiapkan peralatan yang dibutuhkan
- c) Siswa mempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan
- d) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang harus dicapai.
- e) Guru mengulang sekilas pelajaran yang lalu yang mempunyai hubungan dengan bahan yang akan diajarkan.

2) Kegiatan inti

- a) Guru mengecek kembali persiapan sajian media yang akan ditampilkan.
- b) Siswa mempelajari hand out yang telah dibagikan.
- c) Guru memulai pembelajaran dengan menampilkan sajian multimedia.
- d) Guru menjelaskan materi yang terdapat pada sajian dengan melibatkan siswa untuk berperan aktif dan bertanya langsung apabila terdapat hal yang kurang dimengerti.



- e) Guru menjelaskan tahap demi tahap langkah penyelesaian gambar secara kering melalui sajian video yang ditampilkan.
  - f) Setelah penjelasan materi selesai siswa diminta untuk membuat disain dengan penyelesaian gambar secara kering sesuai dengan langkah yang telah disampaikan.
  - g) Selama proses pembelajaran guru menilai sikap serta persiapan dan proses sesuai dengan lembar penilaian.
  - h) Guru memberikan tes tertulis di akhir pertemuan
- 3) Kegiatan penutup
- a) Mengulangi kembali materi yang telah diajarkan dan membuat kesimpulan
  - b) Siswa mengumpulkan hasil tugas yang telah mereka selesaikan.

## **B. Penelitian yang relevan**

Kajian dalam penelitian ini perlu mengkaji hasil penelitian yang relevan agar dapat dijadikan bahan perbandingan dan bahan masukan walaupun penelitian tidak berasal dari bidang keahlian yang sama. Dari beberapa penelitian yang ada, hasil penelitian yang relevan yang digunakan adalah penelitian yang berbasis media komputer.

1. Rina Wahyu R (2010), Pengaruh Penggunaan Media *Power Point* terhadap Prestasi Belajar Menggambar Proporsi Tubuh Pada Siswa Kelas 1 Program Keahlian Tata Busana Di SMK 1 Sewon. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) persepsi siswa tentang penggunaan media power

point termasuk kategori tinggi dengan prosentase sebesar 92,9%, 2) ada perbedaan pengaruh sebelum menggunakan media Power Point terhadap prestasi menggambar proporsi tubuh pada siswa. Sehingga hasil penelitian menunjukkan signifikansi yang tinggi dengan diperoleh harga  $t$  sebesar 4,786 pada taraf signifikansi 0,000 dan kenaikan nilai rerata prestasi belajar sebesar 0,635.

2. Retno Sapto Rini Sudiasih (2011), Penerapan Metode Pembelajaran Tutor Sebaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menggambar Busana Di SMK Ma'arif 2 Sleman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menerapkan metode tutor dapat meningkatkan hasil belajar menggambar busana.

### **C. Kerangka Berfikir**

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana akan tujuan. Untuk mencapai tujuan tersebut, tentunya pendidikan tidak terlepas dari proses kegiatan belajar dan mengajar sehingga timbulah proses pembelajaran, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak dapat melakukan sesuatu menjadi mampu membuat atau merubah sesuatu.

Pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru secara terprogram dalam disain instruksional yang menciptakan proses interaksi antara sesama peserta didik, guru dengan peserta didik dan dengan sumber belajar. Pembelajaran bertujuan untuk menciptakan perubahan secara terus-menerus dalam perilaku dan pemikiran siswa pada suatu lingkungan belajar.

Keberhasilan proses pembelajaran tidak lepas dari ketepatan pemulihan model pembelajaran yang berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Sejalan dengan pemberlakuan kurikulum SMK tahun 2004 dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan kejuruan, masalah yang harus mendapat perhatian adalah masalah penggunaan media pembelajaran. Mengingat keberhasilan pencapaian tujuan belajar tidak hanya semata – mata ditentukan oleh faktor kurikulum melainkan faktor media pembelajaran juga sangat menentukan berhasil tidaknya kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang merupakan salah satu komponen penting dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat atau wujud yang dapat digunakan sebagai sumber belajar. Dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar mengajar ke tingkat yang lebih efektif dan efisien sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Media pembelajaran yang digunakan sekarang ini tidak terbatas hanya papan tulis, alat praktikum dan buku-buku pelajaran, tetapi telah berkembang menggunakan sarana yang lebih mudah salah satunya penyajian materi dengan berbasis multimedia.

Salah satu penyajian multimedia adalah dengan berbasis digital menggunakan perangkat komputer. Komputer multimedia merupakan sebuah komputer yang dilengkapi dengan perangkat keras dan lunak sehingga memungkinkan data berupa teks,gambar,animasi,suara,dan video yang dapat dikelola sehingga pembelajaran di kelas menjadi lebih mudah,

menyenangkan, dan interaktif. Untuk itu penggunaan multimedia tepat untuk menyajikan materi penyelesaian gambar secara kering.

Teknik penyelesaian gambar secara kering merupakan salah satu materi dalam mata diklat menggambar busana. Mata diklat menggambar busana merupakan mata diklat program produktif yang terdapat pada bidang keahlian tata busana yang berfungsi membekali peserta didik agar memiliki kompetensi standar atau kemampuan produktif pada bidang menggambar busana dan penciptaan desain busana. Penyelesaian gambar secara kering adalah cara menyelesaikan gambar busana yang telah diciptakan di atas tubuh sehingga gambar tersebut dapat terlihat, seperti: Bahan dan permukaan tekstil disertai warna yang dipakai, hiasan pada pakaian yang dijahitkan seperti kancing, renda dan bis, teknik penyelesaian desain busana itu, misalnya lipit jarum, kantong yang ditempelkan, dan kantong dalam.

Penggunaan multimedia pada materi ini dengan cara menyajikan materi dengan mengolah tampilan berupa teks, gambar, animasi, suara, dan video sehingga dapat membimbing siswa tahap demi tahap dalam proses penyelesaian gambar secara kering, penggunaan media digital ini juga dapat menyajikan materi dengan lebih menarik dan menyenangkan. Materi teori dalam penyelesaian gambar secara kering disajikan berupa teks dengan contoh gambar agar memperjelas materi yang disampaikan, sedangkan teknik atau langkah penyelesaian gambar disajikan dalam bentuk video langkah penyelesaian dengan dibuat tampilan animasi yang menarik sehingga siswa dapat dengan mudah menerima dan memahami materi pelajaran dalam kelas.

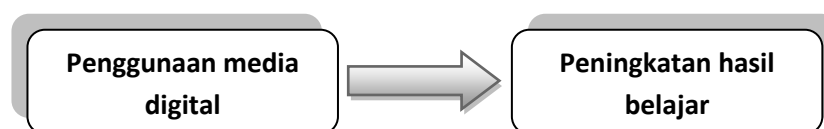
Guru berupaya untuk menampilkan rangsangan atau stimulus yang dapat diproses dengan berbagai indera. Semakin banyak alat indera yang digunakan semakin cepat dipahami dan dipertahankan dalam ingatan siswa. Dengan demikian siswa dapat menerima dan menyerap dengan mudah dan baik dalam materi yang disajikan. Prosedur penelitian tindakan kelas dalam proses belajar mengajar pada materi penyelesaian gambar secara kering melalui penggunaan media digital melalui empat tahap ,yaitu: 1) perencanaan, menyusun rencana tindakan, 2) tindakan, rancangan strategi dan skenario penerapan pembelajaran yang akan di terapkan. 3) pengamatan, kegiatan pengamatan dilakukan oleh pengamat pada waktu tindakan berlangsung 4) refleksi, mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan dari data yang telah terkumpul.

Pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila sebagian besar siswa (75%) siswa sudah mencapai hasil belajar di atas KKM yang telah ditetapkan. Komponen – komponen pembelajaran terutama media pembelajaran yang digunakan akan sangat menentukan kualitas proses pembelajaran dan ketercapaian hasil belajar yang diinginkan. Ketercapaian hasil belajar oleh siswa dapat dikatakan sempurna apabila memenuhi 3 aspek yang terdiri dari aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor yang penilaiannya dapat dilakukan pada saat proses belajar mengajar dan penilaian pada hasil belajar siswa. Penilaian materi penyelesaian gambar secara kering yang digunakan untuk mengukur aspek kognitif diperoleh melalui tes yang diadakan setiap akhir pertemuan (*post test*). *Post test* digunakan untuk mengukur kemampuan

siswa tentang apa yang dipelajari selama pelajaran berlangsung menggunakan test *essay*. Penilaian bidang afektif pada materi penyelesaian gambar secara kering dapat dilihat pada saat pembelajaran berlangsung melalui lembar observasi. Sedangkan penilaian untuk psikomotorik dapat dilihat dari produk kerja berdasarkan hasil praktek yang dilakukan peserta didik dengan menggunakan acuan kriteria.

Dengan penggunaan media digital pada proses belajar mengajar di kelas, guru tidak lagi hanya memberikan ceramah dan berdiri di depan kelas, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. Selain itu, adanya interaksi yang baik antara guru-siswa dan sebaliknya akan dapat mencairkan suasana kelas yang tegang dan siswa tidak lagi menunjukkan sikap pasif selama mengikuti pelajaran. Dengan penggunaan media digital diharapkan dapat mempermudah siswa dalam menguasai materi penyelesaian gambar secara kering, dengan terciptanya proses belajar mengajar yang lebih baik maka secara otomatis dapat meningkatkan hasil belajar materi penyelesaian gambar secara kering.

Berikut adalah gambaran skema kerangka berfikir peningkatan hasil belajar materi penyelesaian gambar secara kering melalui penyajian multimedia pembelajaran.



Gambar 2. Skema Kerangka Berfikir

#### **D. Pertanyaan Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini lebih menekankan pada proses dan hasil penelitian ,maka yang menjadi pertanyaan dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran menggunakan media digital di SMK Negeri 1 Wonosari?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar materi penyelesaian gambar secara kering melalui penggunaan media digital di SMK Negeri 1 Wonosari?

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian dikatakan ilmiah jika dilaksanakan dengan prosedur penelitian secara sistematis. Bab ini menguraikan metode pelaksanaan penelitian tindakan kelas (PTK) yang berturut-turut tentang desain penelitian, setting PTK, subyek PTK, tahapan PTK, obyek dan sumber data penelitian, instrumen penelitian, prosedur PTK dan interpretasi data.

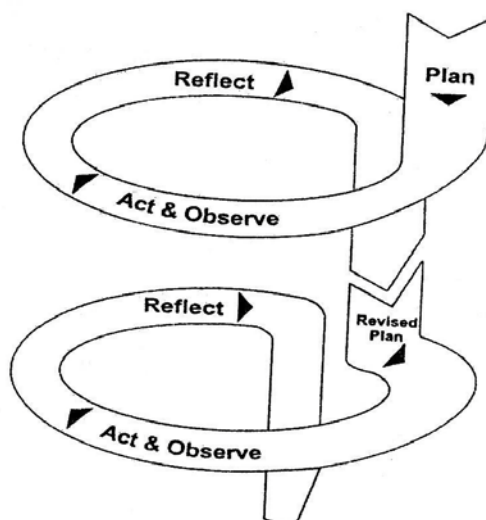
##### **A. Desain Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Classroom Action Research (penelitian tindakan kelas). Penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis reflektif terhadap berbagai aksi atau tindakan yang dilakukan oleh guru/pelaku, mulai dari perencanaan sampai dengan penilaian terhadap tindakan nyata di dalam kelas yang berupa kegiatan belajar mengajar untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yang dilakukan (Basuki Wibawa, 2003:9). Menurut, Pardjono dkk (2007:12), penelitian tindakan kelas adalah salah satu jenis tindakan yang dilakukan guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dikelasnya.

Berdasarkan pendapat di atas penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis terhadap berbagai aksi atau tindakan yang dilakukan guru mulai dari perencanaan sampai penilaian terhadap tindakan nyata di dalam kelas yang berupa kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dikelasnya.



Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah desain penelitian model Kemmis & Mc Taggart. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar tahapan Penelitian Tindakan Model Kemmis & Mc Taggart sebagai berikut:



Gambar 3. Tahapan Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis & Mc Taggart

Menurut Pardjono dkk (2007: 22) penelitian tindakan kelas model Kemmis & Mc Taggart terdapat empat tahapan penelitian dalam setiap langkah yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Dalam langkah pertama, kedua dan seterusnya system spiral yang saling terkait dan tidak terpisah. Pada model Kemmis & Mc Taggart, tahapan tindakan dan observasi menjadi satu tahapan karena kedua kegiatan ini dilakukan secara simultan. Maksudnya kedua kegiatan ini harus dilakukan dalam satu kesatuan waktu, begitu berlangsungnya satu tindakan, begitu berlangsungnya suatu tindakan, begitu pula observasi juga harus dilaksanakan.

a. Perencanaan

Perencanaan merupakan tindakan yang dibangun dan akan dilaksanakan, sehingga harus mampu melihat sejauh kedepan. Rencana tindakan (*action plan*) adalah prosedur, strategi yang akan dilakukan oleh guru dalam rangka melakukan tindakan atau perlakuan terhadap siswa. Skenario pembelajaran diimplementasikan dari siklus ke siklus dan mungkin akan diubah setelah peneliti melakukan refleksi.

b. Tindakan

Implementasi tindakan adalah pelaksanaan tindakan ke dalam konteks proses belajar mengajar yang sebenarnya. Implementasi tindakan harus secara kritis dilaporkan hasilnya. Implementasi tindakan bisa dilakukan oleh peneliti ataupun kolaborator. Setiap kali tindakan minimal ada dua peneliti, yaitu yang melakukan pembelajaran dan kolaborator yang akan memantau terjadinya perubahan suatu tindakan (Pardjono dkk, 2007).

c. Pengamatan

Pengamatan berfungsi sebagai proses pendokumentasian dampak dari tindakan dan menyediakan informasi untuk tahap refleksi. Observasi pada penelitian tindakan mempunyai fungsi mendokumentasikan implikasi tindakan yang diberikan kepada subyek. Dalam perencanaan observasi yang baik adalah observasi yang fleksibel dan terbuka untuk dapat mencatat gejala yang muncul baik yang diharapkan atau yang tidak diharapkan (Sukardi, 2004:2113).

d. Refleksi

Refleksi adalah upaya evaluasi diri secara kritis dilakukan oleh tim peneliti, kolaborator, *outsider* dan orang-orang yang terlibat didalam penelitian (Pardjono dkk, 2007:30). Refleksi dilakukan pada akhir sebuah siklus, berdasarkan refleksi ini dilakukan revisi pada rencana tindakan (*acton plan*) dan dibuat kembali rencana tindakan yang baru (*replanning*), untuk diimplementasikan pada siklus berikutnya.

Berdasarkan uraian diatas penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis terhadap berbagai aksi atau tindakan yang dilakukan guru mulai dari perencanaan sampai penilaian terhadap tindakan nyata di dalam kelas yang berupa kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dikelasnya.

## **B. Setting Penelitian Tindakan Kelas**

### **1. Tempat penelitian**

Tempat penelitian adalah tempat dimana proses studi yang digunakan untuk memperoleh pemecahan masalah penelitian berlangsung (Sukardi, 2005:53). Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Wonosari, tepatnya terhadap siswa kelas XI program keahlian Busana Butik semester genap. SMK Negeri 1 Wonosari beralamat di Jln. Veteran No.03 Wonosari Gunungkidul.

## 2. Waktu penelitian

Waktu penelitian adalah waktu yang digunakan selama penelitian berlangsung. Dalam penelitian ini, waktu penelitian adalah pada saat pemberian tindakan menggunakan penyajian multimedia pada materi penyelesaian gambar secara kering. Waktu penelitian pada bulan Mei 2011.

### C. Subyek Penelitian Tindakan Kelas

Menurut Sukardi, (2005:53) populasi adalah semua anggota kelompok manusia, binatang, peristiwa atau benda yang tinggal bersama dalam satu tempat dan secara terencana menjadi target kesimpulan dari hasil akhir suatu penelitian. Menurut pendapat Sugiyono, (2010:297) situasi sosial terdiri atas tiga elemen yaitu tempat (*place*), pelaku (*actor*) dan aktivitas (*activity*). Berdasarkan kedua pendapat disimpulkan subyek penelitian adalah orang yang dikenai tindakan, dalam konteks pendidikan disekolah, subyek penelitian adalah siswa, guru, pegawai dan kepala sekolah. Dalam penelitian disekolah subyek penelitian pada umumnya adalah siswa. Pemilihan subyek penelitian berdasarkan teknik *purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.

Berdasarkan hasil observasi secara langsung di lapangan dalam hal ini SMK Negeri 1 Wonosari yang dilengkapi dengan identifikasi masalah yang telah dipaparkan dalam Bab I, peneliti memutuskan subyek penelitian ini adalah siswa kelas XI Busana Butik 1 dengan alasan kelas ini perolehan hasil belajar lebih rendah dibanding kelas yang lain.

#### **D. Tahapan Penelitian Tindakan Kelas**

Penelitian tindakan kelas adalah sebuah bentuk refleksi diri yang dilakukan oleh para pelaku pendidikan dalam suatu situasi kependidikan untuk memperbaiki rasionalitas dan keadilan tentang : (a) praktik-praktik kependidikan mereka, (b) pemahaman mereka tentang praktik-praktik tersebut, (c) situasi dimana praktik-praktik itu dilaksanakan. (Kunandar,2000:46). Menurut Pardjono dkk (2007:12) *Classroom Action Research* atau penelitian tindakan kelas adalah salah satu penelitian tindakan yang dilakukan guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelasnya.

Dari beberapa pendapat di atas disimpulkan bahwa *Classroom Action Research* atau penelitian tindakan kelas adalah salah satu penelitian tindakan yang dilakukan guru dalam suatu situasi kependidikan untuk memperbaiki rasionalitas dan keadilan tentang: (a) praktik-praktik kependidikan mereka, (b) pemahaman mereka tentang praktik-praktik tersebut, (c) situasi dimana praktik-praktik itu dilaksanakan, dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelasnya.

Dalam penelitian ini, melakukan inovasi baru dalam penyajian materi di kelas sehingga lebih bervariasi, melalui penggunaan multimedia diharapkan pelaksanaan proses belajar mengajar lebih baik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi penyelesaian gambar secara kering. Peneliti melakukan penelitian sebanyak dua siklus.

Model Kemmis dan Mc Taggart pada hakekatnya berupa perangkat-perangkat atau untai-untai dengan satu perangkat terdiri dari empat

komponen, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Keempat komponen yang berupa untaian tersebut tersebut dipandang dalam satu siklus. Dalam pelaksanaannya, komponen tindakan (*acting*) dan pengamatan (*observing*) dijadikan dalam satu kesatuan. Disatukannya kedua komponen tersebut disebabkan oleh adanya kenyataan bahwa antara implementasi tindakan (*acting*) dan pengamatan (*observing*) merupakan dua kegiatan dalam satu kesatuan waktu. Begitu berlangsungnya suatu tindakan, begitu pula observasi juga harus dilaksanakan. Sesuai dengan model penelitian tindakan yang dilakukan oleh peneliti yaitu Kemmis dan Mc Taggart. Tahapan penelitian tindakan kelas dalam penelitian ini terdiri dari empat komponen, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*) yang terangkai dalam satu siklus. Adapun penjelasan tentang keempat komponen tersebut adalah sebagai berikut:

#### 1. Pra siklus

##### a. Perencanaan

Perencanaan dilakukan sebelum siswa dikenai tindakan. Pada tahap ini, peneliti dan kolaborator mengadakan pembelajaran materi penyelesaian gambar secara kering menggunakan contoh gambar yang sudah diselesaikan dengan teknik kering dan guru menerangkan sesuai gambar jadi. Hasil pengamatan akan direfleksikan bersama sebagai acuan untuk melakukan tindakan selanjutnya.

b. Tindakan

Pada tahap ini, guru melakukan kegiatan belajar mengajar seperti biasanya sesuai dengan perencanaannya yang telah dibuat.

c. Pengamatan

Pengamatan dilakukan oleh peneliti dan observer. Pengamatan dilakukan terhadap proses belajar mengajar selama dilakukannya tindakan dan terhadap hasil belajar yang berupa hasil unjuk kerja penyelesaian gambar secara kering.

d. Refleksi

Pada tahap ini, refleksi dilakukan oleh guru berkolaborasi dengan peneliti. Dari hasil refleksi peneliti dan guru sepakat untuk melakukan tindakan melalui penggunaan multimedia untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun perencanaan tindakan akan diuraikan pada siklus pertama.

2. Siklus I

a. Perencanaan

Perencanaan tindakan dilakukan oleh peneliti berkolaborasi dengan guru. Berdasarkan hasil dari refleksi pada pra siklus, rencana tindakan pada siklus pertama adalah:

- 1) Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, peneliti dan guru merencanakan tindakan pada materi penyelesaian gambar secara

kering melalui penggunaan multimedia, dimana media mengalami perbaikan berdasarkan hasil refleksi pra siklus.

- 2) Dengan menggunakan multimedia untuk menyajikan materi penyelesaian gambar secara kering, dilengkapi dengan tampilan teks yang menarik dan menyenangkan serta video rekaman bagaimana proses atau teknik penyelesaian gambar secara kering. Guru menjelaskan teori tentang penyelesaian gambar secara kering, termasuk alat dan bahan yang dibutuhkan, hal – hal yang harus diperhatikan pada penyelesaian gambar serta teknik penyelesaian, kemudian proses atau cara penyelesaian gambar diperlihatkan dalam bentuk rekaman video yang dapat dilihat oleh siswa. Dengan demikian guru bisa lebih memperhatikan dan membimbing siswa pada proses penyelesaian gambar secara kering.
- 3) Menyusun perangkat pembelajaran, berupa scenario pembelajaran dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP disusun oleh peneliti dengan pertimbangan dari dosen dan guru yang bersangkutan. RPP ini berguna sebagai pedoman guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas.
- 4) Menyusun dan mempersiapkan lembar penilaian unjuk kerja siswa untuk menilai kemampuan psikomotor siswa.
- 5) Menyusun lembar observasi untuk mengetahui perubahan afektif siswa.



- 6) Menyusun soal tes untuk siswa. Soal tes dibuat untuk mengetahui bagaimana perubahan kognitif siswa setelah menerima pelajaran.

b. Tindakan

Tahap ini merupakan implementasi atau pelaksanaan dari semua rencana yang telah dibuat. Seluruh tindakan dilakukan oleh guru mata pelajaran menggambar busana, sedangkan peneliti dan teman sejawat bertugas sebagai pengamat. Adapun tindakan yang dilakukan adalah:

- 1) Sebelum proses belajar mengajar dimulai guru menyiapkan multimedia dan LCD sebagai proyektor agar penyajian materi dapat dilihat oleh semua siswa.
- 2) Guru mulai menerangkan sesuai dengan materi yang telah disajikan melalui multimedia, kemudian siswa diperintahkan untuk memperhatikan rekaman video proses penyelesaian gambar disertai dengan penjelasan guru.
- 3) Siswa diperintahkan untuk mulai mengerjakan penyelesaian gambar sesuai dengan langkah-langkah penyelesaian. Guru memperhatikan dan membimbing siswa ketika melakukan proses penyelesaian gambar , sehingga siswa dapat langsung bertanya ketika mengalami kesulitan ketika melakukan penyelesaian gambar.

c. Pengamatan

Tahap ini dilakukan untuk mengamati terhadap proses peningkatan hasil belajar siswa selama berlangsungnya tindakan dengan

menggunakan lembar catatan lapangan. Pengamatan mengenai hasil belajar dari penyelesaian gambar secara kering menggunakan lembar penilaian unjuk kerja. Hasil dari pengamatan ini digunakan sebagai acuan dalam perbaikan proses belajar mengajar siswa di kelas, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar materi penyelesaian gambar secara kering. Dengan melakukan perbaikan pada penyajian menggunakan multimedia yang akan digunakan pada siklus kedua.

d. Refleksi

Refleksi bertujuan untuk mengetahui kekurangan-kekurangan maupun kelebihan-kelebihan yang terjadi selama pembelajaran. Refleksi dilakukan oleh peneliti dan guru yang bersangkutan dengan cara berdiskusi. Dalam refleksi, peneliti dan observer menganalisis hasil yang diperoleh dalam observasi. Guru menilai hasil tes siswa dan hasil unjuk kerja siswa. Hasil analisis data yang diperoleh dalam tiap-tiap pertemuan pada siklus pertama digunakan untuk memahami masalah dan hambatan yang terjadi selama tindakan diberikan sehingga dapat digunakan untuk membuat rencana tindakan baru yang akan dilaksanakan dalam siklus kedua.

3. Siklus II

a. Perencanaan

Perencanaan tindakan dilakukan oleh peneliti berkolaborasi dengan guru. Berdasarkan hasil dari refleksi pada siklus pertama, rencana tindakan pada siklus kedua adalah:

- 1) Media dibuat lebih menarik dengan tambahan animasi dalam penyajiannya. Rekaman video proses penyelesaian dibuat per tahap yaitu penyelesaian kulit, penyelesaian wajah dan rambut, dan penyelesaian gambar busana, sehingga ketika ada siswa yang menginginkan video diputar ulang pada bagian tertentu akan lebih mudah.
- 2) Dengan menggunakan multimedia untuk menyajikan materi penyelesaian gambar secara kering, dilengkapi dengan tampilan teks yang menarik dan menyenangkan serta video rekaman bagaimana proses atau teknik penyelesaian gambar secara kering. Guru menjelaskan teori tentang penyelesaian gambar secara kering, termasuk alat dan bahan yang dibutuhkan, hal – hal yang harus diperhatikan pada penyelesaian gambar serta teknik penyelesaian, kemudian proses atau cara penyelesaian gambar diperlihatkan dalam bentuk rekaman video yang dapat dilihat oleh siswa. Dengan demikian guru bisa lebih memperhatikan dan membimbing siswa pada proses penyelesaian gambar secara kering.
- 3) Menyusun perangkat pembelajaran, berupa skenario pembelajaran dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP disusun oleh peneliti dengan pertimbangan dari dosen dan guru yang bersangkutan. RPP ini berguna sebagai pedoman guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas.

- 4) Menyusun dan mempersiapkan lembar penilaian unjuk kerja siswa untuk menilai kemampuan psikomotor siswa.
- 5) Menyusun lembar observasi untuk mengetahui perubahan afektif siswa.
- 6) Menyusun soal tes untuk siswa. Soal tes dibuat untuk mengetahui bagaimana perubahan kognitif siswa setelah menerima pelajaran.

b. Tindakan

Tahap ini merupakan implementasi atau pelaksanaan dari semua rencana yang telah dibuat. Seluruh tindakan dilakukan oleh guru mata pelajaran pembuatan pola, sedangkan peneliti dan teman sejawat bertugas sebagai pengamat. Adapun tindakan yang dilakukan adalah:

- 1) Sebelum proses belajar mengajar dimulai guru memberikan evaluasi akan hasil kerja siswa sebelumnya, dengan maksud agar siswa mengetahui bagian mana yang masih kurang.
- 2) Guru membangun semangat siswa agar termotivasi sehingga lebih aktif belajar di dalam kelas melalui penggunaan multimedia. Sebelum proses belajar mengajar dimulai guru menyiapkan multimedia dan LCD sebagai proyektor agar penyajian materi dapat dilihat oleh semua siswa.
- 3) Guru mulai menyajikan rekaman video penyelesaian secara per langkah siswa diperintahkan untuk mulai mengerjakan penyelesaian gambar sesuai dengan langkah-langkah penyelesaian pada disain yang telah dibuatnya. Guru mengadakan pendekatan

terutama kepada siswa yang masih kurang dalam pencapaian hasil belajar penyelesaian gambar tersebut, sehingga mengetahui bagian mana yang masih kurang dipahami siswa tersebut.

c. Pengamatan

Tahap ini dilakukan untuk mengamati terhadap proses peningkatan hasil belajar siswa selama berlangsungnya tindakan dengan menggunakan lembar catatan lapangan. Pengamatan mengenai hasil belajar dari penyelesaian gambar secara kering menggunakan lembar penilaian unjuk kerja dan post test. Hasil dari pengamatan ini digunakan sebagai acuan untuk menentukan keberhasilan tindakan.

d. Refleksi

Pada tahap ini, refleksi dilakukan oleh guru berkolaborasi dengan peneliti. Dari hasil refleksi, diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan multimedia pada materi penyelesaian gambar secara kering sehingga pada refleksi siklus kedua peneliti dan guru mengakhiri tindakan dan membuat kesimpulan atas tindakan yang telah dilakukan serta memberikan saran tindak lanjut yang dapat dilakukan secara mandiri oleh guru tanpa berkolaborasi dengan peneliti.

## **E. Obyek dan Sumber Data Penelitian**

### **1. Obyek Penelitian**

Obyek penelitian adalah alat yang digunakan dalam penelitian. Obyek dalam penelitian ini adalah penggunaan multimedia pada materi

penyelesaian gambar secara kering untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas XI Busana Butik 1 SMK Negeri 1 Wonosari.

## 2. Sumber Data Penelitian

Sumber data adalah obyek yang diteliti dalam suatu penelitian. Sumber data dalam penelitian ini diantaranya adalah siswa dan guru.

### 1) Siswa

Siswa sebagai sumber data menghasilkan data tentang sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar. Data diperoleh melalui hasil penilaian unjuk kerja siswa, tes uraian dan hasil observasi dalam penyelesaian gambar secara kering. Hasil belajar siswa pada aspek psikomotor dapat dilihat dari dokumentasi hasil penilaian unjuk kerja, aspek kognitif dilihat dari hasil tes uraian sedangkan data tentang proses belajar mengajar dapat dilihat dari hasil observasi dan dokumentasi berupa foto mengenai situasi dan peristiwa selama proses belajar mengajar berlangsung.

### 2) Guru

Guru sebagai sumber data menghasilkan data tentang sejauh mana tindakan yang dilakukan oleh guru dalam memberikan bahan ajar penyelesaian gambar secara kering melalui penggunaan multimedia. Data tersebut diambil dari catatan lapangan yang dibuat oleh peneliti. Selain itu sumber data dari guru juga

dilengkapi dengan dokumentasi berupa rencana pembelajaran dan media yang digunakan dalam pembelajaran.

#### **F. Instrumen penelitian**

Instrumen adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah (Suharsimi, 2002:136). Menurut Sugiyono (2003:97) instrumen adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun social yang dicermati. Dari penjelasan di atas peneliti menyimpulkan bahwa dalam sebuah penelitian , instrumen harus dibuat sebagai alat atau fasilitas untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang dicermati. Selain itu instrumen juga dapat mempermudah peneliti dalam mengumpulkan data agar hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini terbagi menjadi tiga, yaitu pertama, instrumen berupa lembar bantuan observasi dan catatan lapangan, yang digunakan untuk menilai sikap atau karakter siswa, yang kedua, tes digunakan untuk menilai pengetahuan siswa berupa tes uraian dan yang ketiga lembar penilaian unjuk kerja yang digunakan untuk menilai hasil belajar siswa dalam menggambar busana.

**Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian**

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator	Metode pengumpulan data
1.	Kognitif	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengetahuan tentang penyelesaian gambar secara kering</li> </ul>	1) Menjelaskan pengertian penyelesaian gambar secara kering. 2) Mengidentifikasi alat dan bahan yang digunakan 3) Mengidentifikasi hal-hal yang harus diperhatikan dalam penyelesaian gambar secara kering 4) Mengidentifikasi cara mewarnai bagian-bagian tubuh 5) Menjelaskan langkah penyelesaian gambar secara kering	Tes
2.	Afektif	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penilaian sikap/karakter</li> </ul>	1) Mandiri 2) Kreatif 3) Bertanggung jawab	Observasi
3.	Psikomotor	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Persiapan</li> </ul>	Menyiapkan alat dan bahan: 1) Pensil 2) Pensil warna 3) Penghapus 4) Kertas gambar 5) Pola proporsi jadi	Unjuk kerja
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proses</li> </ul>	1) Pemakaian alat dan bahan 2) Ketepatan penggunaan waktu 3) Kebersihan tempat kerja	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasil</li> </ul>	1) Ketepatan pewarnaan kulit 2) Ketepatan pewarnaan wajah 3) Ketepatan pewarnaan rambut 4) Ketepatan pewarnaan busana 5) Kebersihan gambar 6) Kerapihan gambar	

### 1. Tes Hasil Belajar

Tes memiliki arti sebagai alat atau prosedur yang dipergunakan dalam rangka pengukuran dan penilaian.



Tes yang digunakan untuk mengukur aspek kognitif dibuat dalam bentuk uraian dengan masing-masing bobot skor berbeda antara satu nomor dengan nomor lainnya disesuaikan dengan tingkat kesukaran butir soal. Tes bentuk uraian adalah tes yang berbentuk pertanyaan tulisan, jawabannya merupakan karangan (essay) atau kalimat yang panjang.

Jenis tes yang dipakai adalah jenis *post test* yaitu tes yang diberikan pada setiap akhir program suatu pengajaran dan bertujuan untuk mengetahui sampai dimana pencapaian siswa terhadap bahan pengajaran setelah mengalami suatu kegiatan belajar.

**Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Soal Uraian**

[illegible]

## 2. Lembar Penilaian Sikap

Lembar penilaian sikap yang digunakan melalui lembar pengamatan. Lembar bantuan observasi adalah alat yang digunakan dalam melakukan pengamatan terhadap sasaran pengukuran, dalam penelitian ini yaitu siswa selama proses pembelajaran di dalam kelas. Menurut E. Mulyasa (2004: 131) bahwa dari segi proses pembelajaran atau pembentukan kompetensi dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruh kelas atau sebagian besar (setidak-tidaknya 75%) peserta didik terlibat secara aktif baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran. Kriteria pengamatan sikap atau karakter siswa dalam hal ini sesuai dengan nilai pendidikan budaya dan karakter bangsa yang menjadi indikator dalam penilaian afektif.

**Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Lembar observasi (Penilaian Sikap)**

No	Indikator	Sub Indikator	Sumber data
1.	Mandiri	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengidentifikasi sendiri pemilihan alat dan bahan sesuai yang dibutuhkan tanpa meminta bantuan orang lain</li> <li>- Berusaha mengerjakan langkah penyelesaian gambar sesuai dengan prosedur</li> <li>- Mengerjakan tugas tanpa meminta bantuan orang lain</li> </ul>	Siswa
2.	Kreatif	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memanfaatkan sumber belajar yang dimiliki dalam mencipta disain</li> <li>- Membuat disain sesuai dengan tema dan berbeda dengan siswa yang lain</li> <li>- Menggunakan kombinasi warna yang bervariasi</li> <li>- Bertanya jika terdapat kesulitan dalam teknik penyelesaian gambar.</li> </ul>	
3.	Bertanggung jawab	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merapikan alat dan bahan setelah digunakan</li> <li>- Merapikan tempat kerja seperti semula</li> <li>- Tepat waktu dalam pengumpulan tugas</li> </ul>	

### 3. Catatan lapangan

Catatan lapangan adalah sumber informasi yang sangat penting dalam penelitian tindakan kelas yang dibuat oleh peneliti atau mitra peneliti yang melakukan pengamatan atau observasi Rochiati Wiriatmadja, (2006:125). Menurut Pardjono dkk, (2007:54) catatan lapangan diperoleh dari berbagai sumber, termasuk tulisan tangan, *tape recorder*, transkrip singkat dari *audio recorder*, ringkasan pertemuan, *curriculum vitae* dan sebagainya.

Dalam penelitian ini, catatan lapangan dibuat untuk melengkapi hasil dari lembar observasi. Dimana catatan lapangan merupakan catatan atau rekaman tentang kejadian dan peristiwa selama proses belajar mengajar didalam kelas, diluar dari kriteria pengamatan yang telah dibuat dalam lembar observasi. Kegiatan pencatatan lapangan dilakukan oleh peneliti dan teman sejawat selaku pengamat.

### 4. Lembar penilaian unjuk kerja

Penilaian (*assessment*) adalah penerapan berbagai cara dan penggunaan beragam alat penilaian untuk memperoleh informasi tentang sejauh mana hasil belajar peserta didik atau ketercapaian kompetensi (rangkaian kemampuan) peserta didik. Penilaian menjawab pertanyaan tentang sebaik apa hasil atau prestasi belajar seorang peserta didik. Keberhasilan prestasi belajar dapat dilihat dari kriteria standar minimal penguasaan kompetensi. Standar minimal efektivitas pembelajaran adalah

apabila 75% dari jumlah siswa mencapai daya serap dari tujuan pembelajaran.

Dalam penelitian ini, penilaian hasil belajar siswa dalam menggambar busana dinilai menggunakan lembar penilaian unjuk kerja yang sesuai dengan ketentuan Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan tahun 2007. Ketuntasan belajar siswa yaitu harus memenuhi setiap indikator keberhasilan, yang dapat dilihat dari tabel berikut ini :

**Tabel 6. Kisi –Kisi Instrumen Penilaian Unjuk Kerja**

Aspek	Indikator	Sub Indikator	Sumber data
1) Persiapan	1) Kelengkapan alat dan bahan	Alat dan bahan menggambar: 1) pensil 2) pensil warna 3) penghapus 4) kertas gambar	Siswa
2) Proses	1) Pemakaian alat dan bahan	1) Ketepatan penggunaan alat dan bahan	
	2) Ketepatan penggunaan waktu	1) Ketepatan waktu dalam menyelesaikan penyelesaian gambar secara kering	
	3) Kebersihan tempat kerja	1) Kebersihan tempat kerja	
2) Hasil	Tampilan keseluruhan penyelesaian gambar secara kering	1) Ketepatan pewarnaan kulit 2) Ketepatan pewarnaan wajah 3) Ketepatan pewarnaan rambut 4) Ketepatan pewarnaan busana 5) Kebersihan gambar 6) Kerapihan gambar	

5. Kisi-kisi kelayakan penyajian multimedia untuk lembar validasi sebagai media pembelajaran.

Instrumen untuk ahli dimaksudkan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran yang akan digunakan apakah sudah layak atau belum.

Sehingga dapat dibuat kisi-kisi penggunaan media yang diambil dari kriteria media pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 7. Kisi-Kisi Instrumen Penggunaan Multimedia Pembelajaran

No.	Indikator	Kriteria			
		SB	B	C	K
1.	Media bersifat konvergen (menggabungkan unsure audio dan visual)				
2.	Kesesuaian tampilan warna				
	Kesesuaian tampilan musik				
	Kesesuaian tampilan grafis				
3.	Pemilihan jenis dan ukuran huruf				
4.	Pemilihan background				
5.	Kemampuan mengakomodasi respon pengguna (interaktif)				
6.	Kemudahan dalam menggunakan				
7.	Kejelasan tampilan video				
8.	Kejelasan suara audio				
9.	Ketepatan dalam penyajian langkah penyelesaian kering dalam video				
10.	Kepraktisan penggunaan multimedia				

Keterangan : aspek tampilan penggunaan multimedia

No.	Indikator	Kriteria			
		SB	B	C	K
1.	Terfokus jelas pada standart kompetensi dan kompetensi dasar				
2.	Ketepatan pemilihan materi yang di mediakan				
3.	Sesuai dengan sasaran pembelajaran				
4.	Format penyajian langkah penyelesaian gambar secara kering				
5.	Kejelasan runtutan tahapan dalam penyelesaian secara kering				
6.	Memudahkan dalam pengajaran bagi semua taraf intelektual siswa				

Keterangan : aspek pembelajaran

## G. Validitas dan Reliabilitas

### 1. Validitas

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) adalah valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2006:121). Validitas instrumen dibagi menjadi beberapa macam antara lain: Validitas Konstrak (*Construct Validity*), Validitas Isi (*Content Validity*) Dan Validitas Eksternal (Sugiyono, 2006:181).

#### 1. Validitas Konstrak (*Construct Validity*)

Instrumen yang memiliki validitas konstrak adalah instrumen yang digunakan untuk mengukur gejala sesuai dengan yang didefinisikan. Untuk menguji validitas konstrak, dapat digunakan pendapat dari ahli (*judgment expert*).

#### 2. Validitas Isi (*Content Validity*)

Validitas isi adalah derajat dimana sebuah tes mengukur cakupan substansi yang ingin diukur. Instrumen yang harus mempunyai validitas isi adalah instrumen yang berbentuk test yang sering digunakan untuk mengukur prestasi belajar dan mengukur efektivitas pelaksanaan program dan tujuan.

#### 3. Validitas Eksternal

Validitas eksternal adalah validitas instrumen yang diuji dengan cara membandingkan (untuk mencari kesamaan) antara kriteria yang ada pada instrumen dengan fakta-fakta empiris yang terjadi di lapangan.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka pada penelitian tindakan ini menggunakan validitas konstrak (*construct validity*). Setelah butir instrumen disusun kemudian peneliti mengkonsultasikan dengan guru dosen pembimbing, kemudian meminta pertimbangan (*judgment expert*) dari para ahli untuk diperiksa dan dievaluasi secara sistematis apakah butir-butir instrumen tersebut telah mewakili apa yang hendak diukur. Para ahli diminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun.

Kriteria pemilihan *judgment expert* dalam penelitian ini adalah seorang ahli dalam bidangnya. Para ahli yang diminta pendapatnya untuk antara lain Ibu Prapti Karomah, M.Pd selaku ahli media, Bpk. Afif Ghuruf B, S.Pd selaku ahli materi, Ibu Widiastuti, M.Pd selaku ahli evaluasi serta Ibu Sri Dewi Indrayani selaku guru menggambar di SMK 1 Wonosari. Media pembelajaran yang digunakan di validasi oleh Ibu. Prapti Karomah, M.Pd, Bpk. Afif Ghuruf B, S.Pd dan Ibu. Sri Dewi I, S.Pd. Instrumen penilaian hasil belajar yang terdiri dari lembar penilaian sikap di validasi oleh Ibu. Prapti Karomah, M.Pd, Bpk. Afif Ghuruf, S.Pd dan Ibu Sri Dewi I, S.Pd, Lembar Penilaian Unjuk Kerja di validasi oleh Bpk. Afif Ghuruf, S.Pd, Ibu Sri Dewi I, S.Pd dan Ibu Prapti Karomah, M.Pd sedangkan tes uraian di validasi oleh Ibu Widiastuti, M.Pd, Bpk. Afif Ghuruf, S.Pd dan Ibu Sri Dewi I, S.Pd.

Hasil dari pengujian validasi dari media pembelajaran yang digunakan dan instrument penilaian hasil belajar disajikan dalam tabel berikut ini:

**Tabel 8. Hasil Validasi Media Pembelajaran (Penyajian Multimedia)**

No	<i>Judgment expert</i>	Belum Layak	Layak Dengan Catatan	Sudah Layak
1.	Ibu. Prapti Karomah, M.Pd			√
2.	Bpk. Afif Ghuruf B, S.Pd			√
3.	Ibu. Sri Dewi I, S.Pd			√

**Tabel 9. Hasil Validasi Lembar Penilaian Unjuk Kerja**

No	<i>Judgment expert</i>	Belum Valid	Valid Dengan Catatan	Sudah Valid
1.	Ibu. Prapti Karomah, M.Pd			√
2.	Bpk. Afif Ghuruf B, S.Pd			√
3.	Ibu. Sri Dewi I, S.Pd			√

**Tabel 10. Hasil Validasi Lembar Tes Uraian**

No	<i>Judgment expert</i>	Belum Valid	Valid Dengan Catatan	Sudah Valid
1.	Ibu.Prapti Karomah,M.Pd			√
2.	Ibu.Widihastuti,M.Pd			√
3.	Ibu.Sri Dewi I,S.Pd			√

**Tabel 11. Hasil Validasi Lembar Penilaian Sikap**

No	<i>Judgment expert</i>	Belum Valid	Valid Dengan Catatan	Sudah Valid
1.	Ibu.Prapti Karomah,M.Pd			√
2.	Bpk.Afif Ghuruf B,S.Pd			√
3.	Ibu.Sri Dewi I,S.Pd			√

Dari hasil pernyataan *judgment* tersebut di atas menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan sudah layak untuk digunakan dalam penelitian. Instrumen yang digunakan yang terdiri dari lembar penilaian unjuk kerja, tes uraian dan lembar penilaian sikap dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam penelitian.

## 2. Reliabilitas

Instrumen dikatakan reliabel apabila mampu menghasilkan ukuran yang relatif tetap meskipun dilakukan berulang kali. Reliabilitas suatu alat pengukur adalah derajat keajegan alat tersebut dalam mengukur apa yang diukur (Arif Furchan, 2007: 310). Reliabilitas adalah suatu pengetahuan yang menunjuk hasil dari suatu pengukuran yang dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Reliabilitas sama dengan konsistensi keajegan.



Suatu instrumen dikatakan mempunyai nilai reliabilitas tinggi, apabila instrumen yang dibuat mempunyai hasil yang konsisten dalam mengukur apa yang hendak diukur. Artinya apabila dilakukan tes mempunyai hasil yang sama ketika dilakukan tes kembali.

Berdasarkan penjelasan diatas maka pengujian tingkat reliabilitas alat ukur ini dilakukan menggunakan reliabilitas antar rater. Menurut Saifuddin Azwar (2010:105) ratings adalah prosedur pemberian skor berdasarkan *judgment* subjektif terhadap aspek atau atribut tertentu, yang dilakukan melalui pengamatan sistematis secara langsung ataupun tidak langsung. Untuk meminimalkan pengaruh subjektivitas pemberian skor tersebut, suatu prosedur evaluasi melalui ratings dilakukan oleh lebih dari satu orang pemberi ratings atau rater. Dalam hal ini reliabilitas dilakukan oleh beberapa orang rater yang lebih ditekankan pengertiannya pada konsistensi antar raters (*interrater reliability*). Adapun teknik mencari reliabilitas untuk lembar unjuk kerja dan lembar penilaian sikap menggunakan konsistensi antar raters (*interrater reliability*):

$$r_{xx'} = \frac{S_s^2 - S_e^2}{S_s^2 + (k-1)S_e^2}$$

$S_s^2$  = varians antar-subjek yang dikenai rating

$S_e^2$  = varians error, yaitu varians interaksi antara subjek (s) dan rater (r)

$k$  = banyaknya rater yang memberikan rating

Disamping memberikan formula estimasi seperti di atas, Ebel (1951) juga memberikan formula untuk mengestimasi reliabilitas dari rata-rata rating yang dilakukan oleh k raters, yaitu:

$$r_{xx'} = \left( S_{s^2} - S_{e^2} \right) / S_{s^2}$$

$S_{s^2}$  = varians antar-subjek yang dikenai rating

$S_{e^2}$  = varians error, yaitu varians interaksi antara subjek (s) dan rater (r)

Untuk menghitung  $S_{e^2}$  dan  $S_{s^2}$  dilakukan dengan formula berikut,

$$S_{e^2} = \frac{\sum i^2 - (\sum R^2)/n - (\sum T^2)/k + (\sum i)^2/nk}{(n-1)(k-1)}$$

$$S_{s^2} = \frac{(\sum T)^2/k - (\sum i)^2/nk}{(n-1)}$$

Keterangan:

i = angka rating yang diberikan oleh seorang rater kepada seorang subjek.

T = jumlah angka rating yang diterima oleh seorang subjek dari semua rater.

R = jumlah angka rating yang diberikan oleh seorang rater pada semua subjek.

n = banyaknya subjek

k = banyaknya rater

(Saifuddin Azwar, 2010:106)

Adapun teknik mencari reliabilitas untuk bentuk soal uraian dan penilaian

sikap yang digunakan adalah dengan rumus koefisien reliabilitas *Alfa*

*Cronbach*:

$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left\{ 1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma^2 t} \right\}$$

Keterangan:

$r_{11}$  = reliabilitas instrumen

k = mean kuadrat antara subyek

$\sum \sigma b^2$  = mean kuadrat kesalahan

$\sigma^2 t$  = varians total

(Suharsimi Arikunto, 2006:196)

Selanjutnya dari perhitungan tersebut diatas diinterpretasikan dalam tabel

8 interpretasi nilai r sebagai berikut :

**Tabel 12. Interpretasi Nilai r**

No	Besarnya nilai r	Interpretasi
1.	0,00 – 0,199	Sangat rendah
2.	0,20 – 0,399	Rendah
3.	0,40 – 0,559	Sedang
4.	0,60 – 0,799	Tinggi
5.	0,80 – 1,00	Sangat Tinggi

Uji reliabilitas instrumen pada penelitian ini dilakukan dengan bantuan program SPSS *for windows*. Hasil reliabilitas antar rater untuk instrumen lembar unjuk kerja dan rumus *Alfa Cronbach* untuk tes uraian dan penilaian sikap dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 13. Rangkuman Hasil Reliabilitas**

No	Bentuk Instrumen	Koefisien Alpha	Keterangan
1.	Lembar penilaian sikap	0.738	Reliabel
2.	Lembar unjuk kerja	0.933	Reliabel
3.	Tes Uraian	0.712	Reliabel

Dari hasil uji reliabilitas menunjukkan koefisien alpha sebesar 0.738 untuk lembar penilaian sikap, 0.933 untuk koefisien lembar unjuk kerja dan 0.712 untuk tes uraian. Hal ini jika dilihat dari tabel interpretasi menurut Suharsimi Arikunto (2006: 188) lembar penilaian sikap dan tes

uraian terdapat pada rentang nilai 0.60-0.799 yang berarti instrumen tes tersebut memiliki reliabilitas yang tinggi dan lembar penilaian observasi pada rentang 0.80-0.100 berarti reliabilitas sangat tinggi sehingga instrumen tersebut dapat digunakan untuk pengambilan data.

## **H. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas**

### **1. Prosedur Pelaksanaan Tindakan**

Pada penelitian tindakan kelas ini prosedur pelaksanaan tindakan merupakan tahapan-tahapan yang dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan data-data tentang peningkatan hasil belajar menggambar busana pada siswa.

#### **1. Prosedur persiapan**

- a) Persiapan lingkungan kelas, yaitu ruang kelas XI Busana Butik 1
- b) Membuat RPP sesuai dengan tindakan yang akan dilaksanakan
- c) Menentukan bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran menggambar busana
- d) Membuat pedoman observasi
- e) Persiapan alat dan perlengkapan yang akan digunakan dalam pembelajaran menggambar busana yang berkaitan dengan penggunaan multimedia.
- f) Merencanakan waktu pembelajaran
- g) Mempersiapkan alat dokumentasi

## 2. Tahap pelaksanaan

- a) Guru menyiapkan peralatan yang akan digunakan dalam pembelajaran yaitu laptop dan LCD sebagai proyektor.
- b) Guru menyiapkan materi sesuai dengan yang ditampilkan pada multimedia, yaitu materi penyelesaian gambar secara kering.
- c) Guru memberikan penjelasan terkait materi yang disajikan.
- d) Guru menyuruh siswa untuk membuat disain busana pesta remaja menggunakan teknik penyelesaian gambar secara kering.

## 3. Tahap penilaian

- a) Peneliti melakukan pengamatan selama proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru didalam kelas.
- b) Guru dan peneliti melakukan penilaiaan terhadap hasil menggambar siswa.

## 2. Pengolahan dan analisis data

Dalam penelitian tindakan kelas, analisis dilakukan peneliti sejak awal pada setiap aspek kegiatan penelitian. Data dalam penelitian tindakan kelas ini berupa data kuantitatif yaitu tentang data hasil belajar siswa yang disajikan dalam bentuk skor nilai atau angka, maka menggunakan teknik analisis statistik deskriptif. Sugiyono (2010:29) mengemukakan bahwa statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa

bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Deskripsi data dalam penelitian ini memberikan gambaran penting mengenai keadaan distribusi skor skala pada kelompok subyek yang dikenai pengukuran dan berfungsi sebagai sumber informasi mengenai keadaan subyek pada aspek variable yang diteliti. Menurut Sri Wening (1996:74) pengolahan data hasil belajar dilakukan dengan membuat suatu distribusi nilai dan selanjutnya dicari besarnya indeks tendensi sentral suatu distribusi. Indeks tendensi sentral yang banyak digunakan adalah mean, median, modus dan simpangan baku (standard deviation). Berdasarkan pada bentuk distribusi nilai maka dapat dibuat suatu interpretasi tentang pencapaian hasil belajar peserta didik.

Untuk menghitung nilai rata-rata (mean) dari seluruh peserta didik, dapat digunakan rumus sebagai berikut:

$$Me = \frac{\sum x_i}{n}$$

$Me$  = rata – rata

$\sum$  = Eplison (baca jumlah)

$x_i$  = Nilai  $x$  ke  $i$  sampai ke  $n$

$N$  = Jumlah Individu

Untuk menghitung harga modus pada nilai hasil belajar adalah dengan mencari frekuensi yang terbesar yang terdapat dalam table distribusi atau sering disebut nilai yang sedang populer atau yang sering muncul. Sedangkan untuk mencari nilai median berdasarkan nilai tengah dari kelompok data yang telah disusun urutannya dari terkecil sampai terbesar atau sebaliknya dari terbesar sampai terkecil.

Agar lebih memudahkan untuk memahami data hasil belajar siswa berdasarkan kriteria ketuntasan minimal disajikan berdasarkan dua kategori yaitu tuntas dan belum tuntas. Berikut kriteria ketuntasan yang sudah ditentukan.

**Tabel 14. Kriteria Ketuntasan Minimal**

<b>Nilai</b>	<b>Kategori</b>
$< 73$	Belum Tuntas
$\geq 73$	Tuntas

#### **Keterangan**

Jika nilai yang diperoleh siswa kurang dari 73 maka siswa dikatakan belum tuntas.

Jika nilai yang diperoleh siswa lebih dari atau sama dengan 73 maka siswa dikatakan tuntas.

### **I. Interpretasi data**

Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian kasus di suatu kelas yang hasilnya tidak untuk digeneralisasikan ke kelas atau tempat lain, maka analisis data dan interpretasi data cukup dengan mendeskripsikan data yang terkumpul. Dalam penelitian tindakan kelas ini hasil analisis yang dilaporkan mencakup: 1) Berupa perencanaan tindakan yang telah direncanakan, pengamatan sampai dengan refleksi hasil tindakan dalam proses belajar mengajar pada tiap siklus. 2) Data tentang peningkatan hasil belajar siswa pada penyelesaian gambar secara kering melalui penggunaan multimedia juga disajikan dalam tiap siklus.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Kondisi Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Wonosari yang berlokasi di Kecamatan Wonosari, Kabupaten Gunungkidul 55812. Telp. (0274) 391054. SMK Negeri 1 Wonosari merupakan salah satu sekolah kejuruan bidang studi keahlian yang terdiri dari bidang keahlian bisnis dan manajemen (akuntansi, penjualan dan administrasi perkantoran), bidang keahlian seni, kerajinan dan pariwisata (Busana Butik) dan bidang teknologi informasi dan komunikasi (multimedia) yang sudah menerapkan kurikulum spektrum serta memiliki peringkat prestasi cukup tinggi di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.

SMK N 1 Wonosari dipimpin oleh seorang kepala sekolah dengan lima orang wakilnya, masing-masing wakasek mempunyai tanggungjawab sesuai dengan bidangnya masing-masing yang satu sama lainnya saling berkaitan. Jumlah tenaga pengajar di SMK N 1 Wonosari kurang lebih 93 orang yang terdiri dari 3 guru berpendidikan S2, 88 guru berpendidikan S1, 2 guru berpendidikan D3. Di samping itu SMK N 1 Wonosari juga didukung oleh karyawan 23 orang yang terdiri dari KTU 1 orang, administrasi 10 orang, tukang kebun 4 orang, penjaga sekolah 2 orang, petugas maintance 2 orang dan satpam 4 orang.



Penelitian tentang penyajian multimedia pada materi penyelesaian gambar secara kering dilaksanakan selama 3 minggu yaitu dari tanggal 14-28 Mei 2011. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar menggambar busana melalui penyajian multimedia. Pengumpulan data dan penelitian dilakukan dengan lembar observasi, catatan lapangan, tes uraian dan penilaian unjuk kerja. Selanjutnya akan dibahas tentang pelaksanaan tindakan kelas tiap siklus peningkatan hasil belajar materi penyelesaian gambar secara kering melalui penyajian multimedia.

## **2. Pelaksanaan Tindakan Kelas**

Penelitian ini dilaksanakan dengan cara mengikuti alur penelitian tindakan kelas. Langkah kerja dalam penelitian ini terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Tahap pelaksanaan tindakan merupakan penerapan rancangan tindakan yang telah disusun berupa desain pembelajaran menggambar busana penyelesaian gambar secara kering melalui penyajian multimedia untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Data yang disajikan merupakan hasil pengamatan dengan menggunakan lembar observasi, catatan lapangan dan lembar penilaian unjuk kerja dan tes uraian. Adapun hal-hal yang akan diuraikan meliputi: deskripsi tiap siklus dan hasil dari penelitian.

### **a. Pra Siklus**

Penelitian pra siklus ini dilakukan dalam satu kali pertemuan yaitu pada hari Sabtu 14 Mei 2011 selama 4 x 45 menit. Tahapan-tahapan yang dilakukan pada pra siklus adalah sebagai berikut:

#### **1. Perencanaan**

- a) Perencanaan dilakukan oleh guru tanpa berkolaborasi dengan peneliti. Dalam perencanaan ini, guru mengadakan kegiatan belajar dengan materi menggambar disain busana berupa penyelesaian gambar secara kering menggunakan metode yang digunakan oleh guru yaitu metode ceramah dengan contoh gambar yang sudah jadi (*prototype*).
- b) Peneliti dan observer menyiapkan lembar instrument sesuai dengan format dari peneliti yaitu instrumen penilaian hasil belajar menggambar siswa menggunakan instrumen lembar penilaian unjuk kerja, lembar observasi dan tes uraian dilengkapi dengan catatan lapangan untuk pengamatan terhadap proses belajar mengajar.

#### **2. Tindakan**

Guru mengkondisikan kelas agar siswa siap belajar, kemudian guru mengawali pembelajaran dengan memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang akan disampaikan, guru memotivasi siswa agar serius selama pembelajaran berlangsung, selanjutnya guru melakukan kegiatan belajar mengajar dengan

metode ceramah menggunakan media contoh gambar. Guru menjelaskan teori penyelesaian gambar secara kering dengan disertai contoh penyelesaian gambar secara kering yang sudah jadi, selama proses pembelajaran berlangsung siswa diminta untuk memperhatikan contoh gambar serta mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi yang disampaikan kemudian menugaskan kepada siswa untuk praktik menggambar busana dengan tema busana pesta remaja hingga jam batas pengerjaan yang ditentukan. Setelah waktu yang ditentukan selesai, siswa mengumpulkan hasil gambar dan di akhir pembelajaran dilaksanakan tes uraian untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

### 3. Pengamatan

Pada tahap ini pengamatan dilakukan untuk mengetahui proses pembelajaran menggambar busana dengan metode yang dilakukan oleh guru. Pengamatan dilakukan bersama-sama peneliti dan teman sejawat untuk mempermudah dalam pengamatan agar pengamatan lebih terfokus. Dari hasil catatan lapangan pada proses pembelajaran pra siklus masih banyak siswa yang belum paham bagaimana langkah penyelesaian gambar yang benar, hal ini ditunjukkan pada saat proses penyelesaian gambar berlangsung masih banyak siswa yang bertanya pada teman yang lain sehingga membuat keadaan kelas kurang kondusif. Selain itu siswa hanya terpaku pada contoh gambar yang diberikan guru sehingga disain

yang dibuat siswa belum variatif dan cenderung sama dengan contoh gambar. Hasil gambar yang dibuat siswa pada pra siklus setelah dievaluasi hanya beberapa siswa saja yang sudah memenuhi kriteria penyelesaian gambar yang benar. Hasil pengamatan melalui lembar observasi berdasarkan penilaian budaya dan karakter bangsa untuk mengetahui karakter atau sikap siswa selama pembelajaran berlangsung, lembar observasi ini juga berfungsi sebagai penilaian hasil belajar aspek afektif. Penilaian sikap terdiri dari mandiri, kreatif dan bertanggung jawab menggunakan. Adapun hasilnya adalah siswa yang menunjukkan sikap mandiri terdapat 15 siswa atau 60%, siswa yang menunjukkan sikap cukup mandiri terdapat 4 siswa atau 16%, dan siswa yang tidak menunjukkan sikap mandiri terdapat 6 siswa atau 24%. Siswa yang menunjukkan sikap kreatif terdapat 6 siswa atau 24%, siswa yang menunjukkan sikap cukup kreatif terdapat 7 siswa atau 28%, dan siswa yang tidak menunjukkan sikap kreatif terdapat 12 siswa atau 47%. Siswa yang menunjukkan sikap bertanggung jawab terdapat 6 siswa atau 24%, siswa yang menunjukkan sikap cukup bertanggung jawab terdapat 3 siswa atau 12%, dan siswa yang tidak menunjukkan sikap bertanggung jawab terdapat 16 siswa atau 64%.

Penjelasan data diatas merupakan data deskriptif yang diperoleh melalui lembar observasi dan catatan lapangan. Data hasil belajar

diperoleh berdasarkan ranah afektif yang dilihat dari perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi berdasarkan penilaian budaya dan karakter bangsa, ranah kognitif dilihat berdasarkan nilai yang diperoleh siswa melalui tes uraian, dan ranah psikomotor yang dilihat melalui penilaian unjuk kerja. Hasil penilaian pada masing-masing aspek dapat dilihat pada lampiran, nilai yang diperoleh melalui penilaian sikap, masih banyak siswa yang mendapatkan nilai rendah, hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata kelas 54.4, perolehan nilai yang dicapai pada lembar unjuk kerja nilai rata-rata kelas memperoleh 73.36, hasil gambar siswa masih banyak yang belum sesuai dengan teknik penyelesaian gambar yang sesuai karena banyak siswa yang belum paham, sedangkan perolehan skor kognitif memperoleh nilai rata-rata kelas 73.28. Skor yang diperoleh oleh masing-masing siswa diolah menjadi nilai akhir hasil belajar dengan bobot afektif sebesar 10%, kognitif sebesar 30%, dan psikomotor sebesar 60%, penghitungan penilaian dapat dilihat pada lampiran. Rata-rata hasil belajar siswa pra siklus dalam menggambar busana yaitu dalam penyelesaian gambar secara kering adalah 72. Yang dapat dilihat dari daftar nilai berikut ini:

Tabel 11. Hasil Belajar Siswa Pra Siklus

No	Nama Siswa	Pra Siklus
1	Siswa 1	74
2	Siswa 2	75
3	Siswa 3	66
4	Siswa 4	68
5	Siswa 5	70
6	Siswa 6	79
7	Siswa 7	73
8	Siswa 8	60
9	Siswa 9	76
10	Siswa 10	73
11	Siswa 11	70
12	Siswa 12	63
13	Siswa 13	66
14	Siswa 14	71
15	Siswa 15	80
16	Siswa 16	67
17	Siswa 17	70
18	Siswa 18	73
19	Siswa 19	65
20	Siswa 20	76
21	Siswa 21	83
22	Siswa 22	75
23	Siswa 23	83
24	Siswa 24	70
25	Siswa 25	74
<b>Jumlah</b>		<b>1800</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>72</b>

Sumber: Penilaian yang dilakukan oleh guru dan peneliti

Berdasarkan data hasil belajar pada pra siklus dari 25 siswa menunjukkan nilai rata-rata (*Mean*) yang dicapai adalah 72, dengan nilai tengah (*Median*) yaitu 73, dan nilai yang sering muncul (*Mode*) adalah 70 dapat dilihat pada lampiran. Berdasarkan nilai yang disajikan pada tabel 9, hasil belajar siswa pada pra siklus dari 25 siswa dapat dikategorikan pada

tabel hasil belajar siswa sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal berikut ini:

Tabel 12. Data Hasil Belajar Siswa Pra Siklus Berdasarkan KKM

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	13	52%
Belum Tuntas	12	48%

Berdasarkan data tabel distribusi frekuensi hasil belajar siswa pada pra siklus, dari 25 siswa yang mengikuti pembelajaran menggambar busana menggunakan metode yang digunakan oleh guru menunjukkan bahwa siswa yang tuntas baru mencapai 52% atau 13 siswa dan siswa yang belum tuntas 48% atau 12 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih rendah terlihat pada baru sebagian siswa yang sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal dan jika dilihat dari nilai rata-rata kelas baru mencapai 72 dan masih di bawah standart KKM yaitu 73.

#### 4. Refleksi

Sesuai dengan pengamatan yang dilakukan, refleksi dilakukan dilakukan pada hasil belajar siswa. Rendahnya hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan nilai rata-rata kelas masih di bawah standart minimal. Adapun refleksi dari pra siklus adalah:

- a) Siswa kurang menguasai materi penyelesaian gambar secara kering, hal ini disebabkan pada saat guru menjelaskan siswa

tidak memperhatikan guru. Karena hanya mendengar ceramah dari guru tanpa ada umpan balik dari guru berupa perhatian dan bimbingan secara langsung, maka kegiatan praktik menggambar dilakukan kurang maksimal.

- b) Rendahnya ketrampilan siswa dalam menggores masih banyak yang kurang luwes pada pembuatan disain, hal ini dikarenakan siswa kurang mengetahui bagaimana teknik menggores yang benar.
- c) Kurangnya variasi dalam proses pembelajaran seperti penggunaan media pembelajaran, guna menimbulkan gairah belajar, motivasi belajar, merangsang siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu penggunaan media dapat mempermudah pemahaman akan materi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar pembuatan disain busana.
- d) Rendahnya hasil praktik menggambar busana siswa yang ditunjukkan dengan nilai rata-rata kelas yang masih rendah.

Dari permasalahan diatas peneliti berkolaborasi dengan guru sepakat untuk melakukan tindakan melalui penggunaan media digital pada proses belajar mengajar untuk meningkatkan hasil belajar materi penyelesaian gambar secara kering.

#### **b. Siklus Pertama**

Penelitian siklus pertama ini dilakukan dalam satu kali pertemuan yaitu pada hari Sabtu 21 Mei 2011 selama 4 x 45 menit.



Tahapan-tahapan yang dilakukan pada pra siklus adalah sebagai berikut:

1) Perencanaan

- a) Perencanaan pembelajaran dibuat oleh peneliti bekerja sama dengan guru. Sesuai dengan prosedural penelitian, perencanaan pada siklus pertama adalah penyelesaian gambar disain busana dengan menggunakan teknik kering. Disain yang dibuat berbeda dengan disain pra siklus tapi dengan tema yang sama yaitu busana pesta remaja. ciri-ciri busana pesta remaja yang dibuat pada siklus pertama adalah menggunakan kombinasi 2 penyelesaian tekstur bahan yang berbeda, model simple, dengan cara pewarnaan yang natural.
- b) Menyusun perangkat pembelajaran, berupa skenario pembelajaran dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP disusun oleh peneliti dengan pertimbangan dari dosen dan guru yang bersangkutan. RPP yang dibuat lebih menekankan pada kegiatan inti yaitu pada peningkatan hasil belajar, di mana guru menyampaikan materi secara langsung menggunakan sajian multimedia penyelesaian gambar secara kering yang disertai video teknik penyelesaian gambar, jadi setelah materi selesai disampaikan oleh guru siswa dapat langsung menerapkan dalam praktek penyelesaian gambar

secara kering dengan tema busana pesta remaja. RPP secara lengkap disajikan dalam lampiran.

- c) Merumuskan langkah-langkah pembelajaran yang terdiri dari kegiatan awal dengan untuk mempersiapkan kondisi kelas agar siap untuk melakukan kegiatan belajar mengajar dimulai dengan berdoa, kemudian guru memberikan penjelasan singkat tentang materi yang akan disampaikan, tujuan pembelajaran sampai pada penilaian yang dilakukan. Kegiatan inti yang menekankan pada peningkatan hasil belajar, yaitu guru menggunakan model pembelajaran langsung dengan bantuan sajian multimedia penyelesaian gambar secara kering, membimbing siswa dalam penyelesaian gambar sampai pada mengecek hasil gambar siswa. Kegiatan selanjutnya adalah kegiatan menutup pelajaran, yaitu siswa mengerjakan tes uraian, informasi untuk pembelajaran selanjutnya dan ditutup dengan do'a.
- d) Menyiapkan media pembelajaran berupa sajian multimedia menggunakan bantuan komputer. Sajian multimedia yang berupa materi penyelesaian gambar secara kering, dilengkapi dengan tampilan teks yang menarik dan menyenangkan serta video rekaman bagaimana proses atau teknik penyelesaian gambar secara kering. Guru menjelaskan teori tentang penyelesaian gambar secara kering, termasuk alat dan bahan

yang dibutuhkan, hal – hal yang harus diperhatikan pada penyelesaian gambar serta teknik penyelesaian, kemudian proses atau cara penyelesaian gambar diperlihatkan dalam bentuk rekaman video yang dapat dilihat oleh siswa. Dengan demikian guru bisa lebih memperhatikan dan membimbing siswa pada proses penyelesaian gambar secara kering.

- e) Peneliti dan observer menyiapkan lembar instrument sesuai dengan format dari peneliti yaitu instrument penilaian hasil belajar menggambar siswa menggunakan instrument lembar penilaian unjuk kerja, lembar observasi dan tes uraian dilengkapi dengan catatan lapangan untuk pengamatan terhadap proses belajar mengajar

## 2) Tindakan

Guru melakukan pembelajaran dengan model pembelajaran langsung melalui penyajian multimedia dengan tahap:

### a) Kegiatan Pendahuluan

- (1) Guru mengkondisikan kelas secara fisik dan mental agar siswa berada dalam kondisi siap belajar.
- (2) Apersepsi, yaitu guru mengawali materi pelajaran dengan pertanyaan yang telah dibuat dalam rencana pelaksanaan pembelajaran.

- (3) Motivasi, yaitu guru memotivasi siswa agar siap dan serius dalam mengikuti pelajaran serta selalu memperhatikan penjelasan guru.
- (4) Menyampaikan tujuan pembelajaran khusus (TPK) yang ingin dicapai.

b) Kegiatan Inti

- (1) Guru membagikan handout kepada siswa sebagai acuan langkah-langkah penyelesaian gambar secara kering.
- (2) Guru menyiapkan media digital dan LCD sebagai proyektor agar penyajian materi dapat dilihat oleh semua siswa.
- (3) Guru menjelaskan secara bertahap sesuai dengan materi yang telah disajikan melalui media digital, kemudian siswa diminta untuk memperhatikan rekaman video proses penyelesaian gambar disertai dengan penjelasan guru.
- (4) Guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa yang masih kurang jelas dengan sajian materi pada media digital serta penjelasan yang disampaikan guru.
- (5) Siswa diminta untuk mulai mengerjakan penyelesaian gambar sesuai dengan langkah-langkah penyelesaian yang telah diterangkan.
- (6) Guru membimbing siswa yang masih mengalami kesulitan dalam penyelesaian gambar secara kering.

(7) Guru memberikan sanjungan kepada siswa yang sudah dapat menyelesaikan gambar dengan baik, sebagai penambah motivasi dan dorongan bagi siswa-siswa yang lain.

(8) Guru meminta siswa untuk mengumpulkan pekerjaannya untuk dievaluasi.

c) Kegiatan Menutup Pelajaran

1) Guru memberikan tes uraian kepada siswa untuk mengukur pemahaman dan pengetahuan siswa.

2) Guru mengevaluasi sebagian dari hasil pekerjaan siswa berdasarkan lembar penilaian unjuk kerja, sebagai hasil kesimpulan dari ketercapaian materi yang telah disampaikan.

3) Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

3) Pengamatan

Pada tahap ini pengamatan dilakukan untuk mengetahui proses pembelajaran menggambar busana dengan tindakan melalui penyajian multimedia. Pengamatan dilakukan bersama-sama peneliti dan teman sejawat untuk mempermudah dalam pengamatan agar pengamatan lebih terfokus. Berdasarkan catatan lapangan guru masih belum lancar dalam mengoperasikan penyajian multimedia, namun siswa terlihat antusias dalam mengikuti pelajaran karena ini merupakan hal baru yang

sebelumnya belum pernah diterima oleh siswa siswa juga termotivasi untuk memperhatikan sajian langkah penyelesaian gambar secara kering, hal ini ditunjukkan dari respon siswa terhadap materi yang disajikan sangat baik. Siswa banyak diberi kesempatan bertanya terkait materi yang belum jelas, sehingga guru dapat dengan mudah menampilkan kembali materi atau langkah penyelesaian sesuai dengan kesulitan siswa.

Hal ini sangat membantu guru dalam membimbing siswa, sehingga siswa paham dengan materi yang disajikan. Namun masih ada kekurangan pada sajian tampilan media digital setelah digunakan pada siklus pertama, tampilan video yang disajikan kurang jelas dilihat karena pencahayaan ruang kelas yang digunakan sangat terang sehingga menyebabkan tampilan proyektor menjadi sangat terang, selain itu tulisan pada video juga menjadi kurang jelas, instrument musik yang digunakan membuat siswa cepat bosan karena terlalu lambat, akan tetapi hal ini tidak menjadi masalah yang fatal, karena saat menampilkan sajian media digital disertai dengan penjelasan guru sehingga masih bisa terfokus pada materi yang disampaikan. Hasil pengamatan melalui lembar observasi berdasarkan penilaian budaya dan karakter bangsa untuk mengetahui karakter atau sikap siswa selama pembelajaran berlangsung, lembar observasi ini juga berfungsi sebagai penilaian hasil belajar aspek afektif.

Penilaian sikap terdiri dari mandiri, kreatif dan bertanggung jawab menggunakan. Adapun hasilnya adalah siswa yang menunjukkan sikap mandiri 20 siswa atau 80% siswa, siswa yang menunjukkan sikap cukup mandiri menjadi 2 siswa atau 8%, dan siswa yang tidak menunjukkan sikap mandiri 3 siswa atau 12%. Siswa yang menunjukkan sikap kreatif 13 siswa atau 52%, siswa yang menunjukkan sikap cukup kreatif 6 siswa atau hanya 24%, dan siswa yang tidak menunjukkan sikap kreatif hanya 6 siswa atau 24%. Siswa yang menunjukkan sikap bertanggung jawab 15 siswa atau 60%, siswa yang menunjukkan sikap cukup bertanggung jawab masih sama terdapat 5 siswa atau 15%, dan siswa yang tidak menunjukkan sikap bertanggung jawab hanya 5 siswa atau 15%.

Penjelasan data diatas merupakan data deskriptif yang diperoleh melalui lembar observasi dan catatan lapangan. Hasil penilaian yang diperoleh siswa pada masing-masing aspek dapat dilihat pada lampiran, pada siklus pertama nilai yang diperoleh mengalami peningkatan. Pada penilaian sikap meningkat 5,9% dari 54.4 menjadi 86.6, perolehan nilai yang dicapai pada lembar unjuk kerja nilai rata-rata kelas meningkat 6,32% dari 73.36 menjadi 78, hasil gambar siswa sudah meningkat lebih bagus dan tepat dari sebelumnya, dan perolehan skor kognitif mengalami peningkatan 6.33% dari 73.28 menjadi 77.92. Skor yang diperoleh

oleh masing-masing siswa diolah menjadi nilai akhir hasil belajar dengan bobot afektif sebesar 10%, kognitif sebesar 30%, dan psikomotor sebesar 60%, penghitungan penilaian dapat dilihat pada lampiran. Setelah mendapat perolehan hasil belajar pada masing-masing siswa dicari nilai rata-rata kelas hasil belajar materi penyelesaian gambar secara kering. Pada siklus pertama nilai rata-rata hasil belajar siswa meningkat 9,16 % dari nilai rata-rata pra siklus yang sebelumnya hanya 72 menjadi 78,4. Yang dapat dilihat pada daftar nilai berikut ini:

Tabel 13. Hasil belajar Siklus Pertama

No	Nama Siswa	Pra Siklus	Siklus I	Peningkatan
1	Siswa 1	74	80	8.11%
2	Siswa 2	75	81	8.00%
3	Siswa 3	66	75	13.64%
4	Siswa 4	68	76	11.76%
5	Siswa 5	70	78	11.43%
6	Siswa 6	79	89	12.66%
7	Siswa 7	73	82	12.33%
8	Siswa 8	60	73	21.67%
9	Siswa 9	76	80	5.26%
10	Siswa 10	73	74	1.37%
11	Siswa 11	70	75	7.14%
12	Siswa 12	63	70	11.11%
13	Siswa 13	66	78	18.18%
14	Siswa 14	71	76	7.04%
15	Siswa 15	80	85	6.25%
16	Siswa 16	67	74	10.45%
17	Siswa 17	70	74	5.71%
18	Siswa 18	73	76	4.11%
19	Siswa 19	65	74	13.85%
20	Siswa 20	76	83	9.21%
21	Siswa 21	83	84	1.20%
22	Siswa 22	75	76	1.33%
23	Siswa 23	83	87	4.82%
24	Siswa 24	70	79	12.86%
25	Siswa 25	74	81	9.46%
<b>Jumlah</b>		<b>1800</b>	<b>1960</b>	<b>228.95%</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>72</b>	<b>78.4</b>	<b>9.16%</b>



Berdasarkan nilai rata-rata tersebut, hasil belajar siswa pada siklus pertama dari 25 siswa menunjukkan nilai rata-rata (*Mean*) yang dicapai adalah 78.4, dengan nilai tengah (*Median*) yaitu 78, dan nilai yang sering muncul (*Mode*) adalah 74 dapat dilihat pada lampiran. Berdasarkan nilai yang disajikan pada tabel 11, hasil belajar siswa pada pra siklus dari 25 siswa dapat dikategorikan pada tabel hasil belajar siswa sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal berikut ini:

Tabel 14. Data Hasil Belajar Siswa Pra Siklus Berdasarkan KKM

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	23	92%
Belum Tuntas	2	8%

Pengamatan terhadap hasil belajar siswa pada siklus pertama dengan tindakan melalui penggunaan media digital yang digunakan guru pada pembelajaran menggambar busana dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini ditunjukkan pada sajian data pada tabel 11 bahwa 92% siswa sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Peningkatan yang terjadi pada siklus pertama menunjukkan bahwa sebagian besar siswa dapat memahami materi yang disampaikan melalui penggunaan media digital, sajian yang ditampilkan juga dapat memotivasi siswa untuk membuat disain yang lebih bagus dari sebelumnya. Aktifitas siswa di kelas juga lebih

kondusif. Namun masih ada sebagian siswa yang belum menunjukkan hal tersebut, 2 siswa masih mendapat nilai dibawah KKM. Hal ini disebabkan karena dari siswa itu sendiri merasa dirinya tidak mampu menggambar dan tingkat pemahaman lebih rendah dibanding siswa yang lain, sehingga guru harus melakukan perbaikan agar semua siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru.

#### 4) Refleksi

Sesuai dengan pengamatan yang dilakukan maka refleksi hasil belajar siklus I dengan tindakan melalui penyajian multimedia yang digunakan guru pada materi penyelesaian gambar secara kering belum mengalami peningkatan sesuai yang diharapkan, terlihat pada 2 siswa memperoleh hasil belajar dibawah kriteria ketuntasan minimal, siswa terlihat belum menguasai secara keseluruhan teknik penyelesaian gambar secara kering. Berdasarkan refleksi tersebut maka peneliti yang berkolaborator dengan guru akan melakukan perbaikan tindakan pada siklus II.

Adapun perencanaan pada siklus kedua yang dilakukan oleh peneliti dan observer berkolaborasi dengan guru adalah perbaikan pada sajian media digital antara lain:

- a) Guru lebih mempersiapkan perangkat pembelajaran termasuk dalam penggunaan media.

- b) Tampilan awal pada logo UNY diganti dengan ilustrasi yang menggambarkan teknik penyelesaian gambar.
- c) Instrumen musik yang digunakan video pada sajian multimedia pada siklus 2 diganti dengan instrumen *fashion music*, hal ini bertujuan untuk meningkatkan daya imajinasi siswa dalam menciptakan disain.
- d) Durasi video langkah penyelesaian gambar diperlambat agar siswa dapat memahami langkah penyelesaian gambar dengan baik.
- e) Di akhir penyajian multimedia di tambahkan contoh gambar berupa disain dengan langkah pewarnaan secara kering pada tekstur bahan tebal, bahan tembus terang, bahan brocade, bahan bergaris, bahan berkotak, bahan bermotif serta bermacam-macam disain sebagai referensi siswa dalam menciptakan disain.
- f) Ruang kelas yang digunakan pada pencahayaan yang agak redup sehingga tampilan sajian multimedia lebih jelas.

Alasan peneliti melanjutkan pada siklus kedua karena peneliti ingin melihat apakah peningkatan hasil belajar menggambar siswa lebih maksimal melalui penyajian multimedia.

### c. Siklus Kedua

Penelitian siklus kedua ini dilakukan dalam satu kali pertemuan yaitu pada hari Sabtu 28 Mei 2011 selama 4 x 45 menit. Tahapan-tahapan yang dilakukan pada pra siklus adalah sebagai berikut:

#### 1) Perencanaan

- a) Perencanaan pembelajaran dibuat oleh peneliti bekerja sama dengan guru. Sesuai hasil refleksi siklus pertama, perencanaan siklus kedua adalah penyelesaian gambar secara kering dengan tema yang sama yaitu busana pesta remaja tetapi disain yang dibuat berbeda dengan pembelajaran sebelum tindakan dan siklus I. Hal ini bertujuan agar dapat dilihat peningkatan hasil gambar yang dibuat oleh siswa dalam tema yang sama, juga dapat melihat perkembangan ide yang muncul dalam setiap penciptaan disain. Pada siklus kedua ini penyelesaian gambar menggunakan 2 tekstur bahan atau lebih dengan cara penyelesaian gambar boleh secara natural atau tidak natural.
- b) Menyusun perangkat pembelajaran, berupa skenario pembelajaran dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP disusun oleh peneliti dengan pertimbangan dari dosen dan guru yang bersangkutan. RPP ini berguna sebagai pedoman guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. RPP pada siklus kedua berdasarkan refleksi pada siklus I yaitu pada kegiatan inti guru menerangkan secara langsung

sambil memunculkan ide siswa untuk membuat disain yang lebih bervariasi dari segi tekstur bahan dan cara penyelesaian gambar dengan memunculkan contoh-contoh gambar pada sajian multimedia. RPP secara lengkap disajikan dalam lampiran.

- c) Merumuskan langkah-langkah pembelajaran yang terdiri dari kegiatan awal dengan untuk mempersiapkan kondisi kelas agar siap untuk melakukan kegiatan belajar mengajar dimulai dengan berdoa, kemudian guru memberikan penjelasan singkat tentang materi yang akan disampaikan, tujuan pembelajaran sampai pada penilaian yang dilakukan. Kegiatan inti yang menekankan pada peningkatan hasil belajar, yaitu guru menggunakan model pembelajaran langsung dengan bantuan sajian multimedia penyelesaian gambar secara kering, mengajak siswa untuk aktif dalam pembahasan materi, diskusi tentang contoh gambar yang ditampilkan, membimbing siswa dalam penyelesaian gambar sampai pada mengecek hasil gambar siswa. Kegiatan selanjutnya adalah kegiatan menutup pelajaran, yaitu siswa mengerjakan tes uraian, informasi untuk pembelajaran selanjutnya dan di tutup dengan do'a.
- d) Menyiapkan media pembelajaran berupa sajian multimedia. Sajian multimedia untuk menjelaskan materi penyelesaian

gambar secara kering diperbaiki berdasarkan hasil refleksi siklus pertama yaitu dengan menambahkan contoh gambar untuk memunculkan ide siswa dalam membuat disain, durasi video yang diperlambat serta memperjelas tulisan keterangan langkah penyelesaian gambar pada slide video. Diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa pada teknik penyelesaian gambar secara kering sehingga hasil belajar dapat meningkat.

- e) Peneliti dan observer menyiapkan lembar instrument sesuai dengan format dari peneliti yaitu instrument penilaian hasil belajar menggambar siswa menggunakan instrument lembar penilaian unjuk kerja, lembar observasi dan tes uraian dilengkapi dengan catatan lapangan untuk pengamatan terhadap proses belajar mengajar.

## 2) Tindakan

Guru melakukan pembelajaran dengan model pembelajaran langsung melalui penyajian multimedia dengan tahap:

### a) Kegiatan Pendahuluan

- (1) Guru mengkondisikan kelas secara fisik dan mental agar siswa berada dalam kondisi siap belajar.
- (2) Apersepsi, yaitu guru mengawali materi pelajaran dengan pertanyaan yang telah dibuat dalam rencana pelaksanaan pembelajaran.

- (3) Motivasi, yaitu guru memotivasi siswa agar siap dan serius dalam mengikuti pelajaran serta selalu memperhatikan penjelasan guru.
- (4) Menyampaikan tujuan pembelajaran khusus TPK yang ingin dicapai.

b) Kegiatan Inti

- (1) Guru membagikan handout kepada siswa, sebagai acuan langkah penyelesaian gambar secara kering.
- (2) Guru menyiapkan laptop dan LCD sebagai proyektor agar penyajian materi dapat dilihat oleh semua siswa. Ruang yang digunakan dalam penyajian multimedia ini di *setting* pada pencahayaan yang redup, sehingga tampilan sajian dapat lebih jelas.
- (3) Guru menjelaskan secara bertahap sesuai dengan materi pada penyajian multimedia, pada saat menjelaskan, guru lebih banyak melibatkan siswa untuk ikut memaparkan materi yang ada dalam sajian media sehingga perhatian siswa dapat fokus. Kemudian siswa diminta untuk memperhatikan rekaman video proses penyelesaian gambar disertai dengan penjelasan guru. Apabila dalam proses penyajian video ada yang kurang jelas, siswa diminta untuk langsung bertanya agar guru dapat

menjelaskan atau memutar kembali bagian video yang siswa kurang mengerti.

- (4) Siswa diminta untuk mulai mengerjakan penyelesaian gambar sesuai dengan langkah-langkah penyelesaian.
- (5) Guru lebih melakukan interaksi dengan siswa, memberikan perhatian dan bimbingan langsung kepada siswa. Sekali –kali guru memberikan sentuhan misalnya memperbaiki bentuk disain yang kurang bagus.
- (6) Guru memberikan sanjungan kepada siswa yang sudah dapat menyelesaikan gambar dengan baik, sebagai penambah motivasi dan dorongan bagi siswa-siswa yang lain.
- (7) Guru meminta siswa untuk mengumpulkan pekerjaannya untuk di evaluasi.

c) Kegiatan Menutup Pelajaran

- (1) Guru memberikan tes uraian kepada siswa untuk mengukur pemahaman dan pengetahuan siswa.
- (2) Guru mengevaluasi sebagian dari hasil pekerjaan siswa berdasarkan lembar penilaian unjuk kerja, sebagai hasil kesimpulan dari ketercapaian materi yang telah disampaikan.
- (3) Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam



## 2) Pengamatan

Pada tahap ini pengamatan dilakukan untuk mengetahui proses pembelajaran menggambar busana dengan tindakan melalui penyajian multimedia. Pengamatan dilakukan bersama-sama peneliti dan teman sejawat untuk mempermudah dalam pengamatan agar pengamatan lebih terfokus. Berdasarkan catatan lapangan pada proses pembelajaran siklus kedua setelah melalui perbaikan pada sajian multimedia terdapat perbedaan pada siklus pertama. Pencahayaan ruang kelas, instrument musik yang digunakan juga berpengaruh terhadap perhatian siswa. Siswa menjadi lebih mengerti terhadap sajian media yang ditampilkan, instrument musik yang disajikan berbeda dapat menghilangkan kejenuhan siswa, sehingga perhatian siswa dapat terus terfokus pada materi serta dapat meningkatkan imajinasi siswa dalam menciptakan gambar. Durasi video yang diperlambat juga berpengaruh terhadap pemahaman siswa, siswa menjadi lebih paham terhadap langkah teknik penyelesaian gambar dari siklus pertama sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Hal ini berdampak pada peningkatan sikap siswa di kelas berdasarkan penilaian karakter dan budaya bangsa serta peningkatan pada hasil belajar siswa selama pembelajaran berlangsung. Adapun hasil peningkatan penilaian sikap siswa adalah siswa yang menunjukkan sikap mandiri 24 siswa atau 96%, siswa yang

menunjukkan sikap cukup mandiri hanya tinggal 1 siswa atau 4% dan siswa yang tidak menunjukkan sikap mandiri 0 siswa. Siswa yang menunjukkan sikap kreatif mengalami 23 siswa atau 92% siswa, siswa yang menunjukkan sikap cukup kreatif hanya 2 siswa atau 8 %,dan siswa yang tidak menunjukkan sikap kreatif hanya tinggal 0 siswa. Siswa yang menunjukkan sikap bertanggung jawab 23 siswa atau 92% siswa, siswa yang menunjukkan sikap cukup bertanggung jawab hanya 2 siswa atau 8%, dan siswa yang tidak menunjukkan sikap bertanggung jawab 0 siswa

Penjelasan data diatas merupakan data deskriptif yang diperoleh melalui lembar observasi dan catatan lapangan. Data hasil belajar diperoleh berdasarkan ranah afektif yang dilihat dari perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi berdasarkan penilaian budaya dan karakter bangsa, ranah kognitif dilihat berdasarkan nilai yang diperoleh siswa melalui tes uraian, dan ranah psikomotor yang dilihat melalui penilaian unjuk kerja.

Hasil penilaian yang diperoleh siswa pada masing-masing aspek dapat dilihat pada lampiran, pada siklus kedua pencapaian skor meningkat sesuai yang diharapkan. Pada penilaian sikap meningkat 10.85% dari 86.6 menjadi 96, perolehan nilai yang dicapai pada lembar unjuk kerja nilai rata-rata kelas meningkat 6,51% dari 78 menjadi 83.03, dan perolehan skor kognitif

mengalami peningkatan 7.49% dari 77.92 menjadi 83.76. Skor yang diperoleh oleh masing-masing siswa diolah menjadi nilai akhir hasil belajar dengan bobot afektif sebesar 10%, kognitif sebesar 30%, dan psikomotor sebesar 60%, penghitungan penilaian dapat dilihat pada lampiran. Setelah mendapat perolehan hasil belajar pada masing-masing siswa dicari nilai rata-rata kelas hasil belajar materi penyelesaian gambar secara kering. Pada siklus kedua nilai rata-rata hasil belajar siswa meningkat 8.52% dari nilai rata-rata siklus pertama 78.4 menjadi 85 pada siklus kedua, yang dapat dilihat pada daftar nilai berikut ini:

Tabel 13. Hasil Belajar Siswa Siklus Kedua

No	Nama Siswa	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1	Siswa 1	74	80	87	8.75%
2	Siswa 2	75	81	88	8.64%
3	Siswa 3	66	75	87	16.00%
4	Siswa 4	68	76	80	5.26%
5	Siswa 5	70	78	83	6.41%
6	Siswa 6	79	89	91	2.25%
7	Siswa 7	73	82	87	6.10%
8	Siswa 8	60	73	79	8.22%
9	Siswa 9	76	80	87	8.75%
10	Siswa 10	73	74	85	14.86%
11	Siswa 11	70	75	84	12.00%
12	Siswa 12	63	70	77	10.00%
13	Siswa 13	66	78	81	3.85%
14	Siswa 14	71	76	87	14.47%
15	Siswa 15	80	85	89	4.71%
16	Siswa 16	67	74	85	14.86%
17	Siswa 17	70	74	80	8.11%
18	Siswa 18	73	76	82	7.89%
19	Siswa 19	65	74	78	5.41%
20	Siswa 20	76	83	93	12.05%
21	Siswa 21	83	84	90	7.14%
22	Siswa 22	75	76	83	9.21%
23	Siswa 23	83	87	93	6.90%
24	Siswa 24	70	79	84	6.33%
25	Siswa 25	74	81	85	4.94%
<b>Jumlah</b>		<b>1800</b>	<b>1960</b>	<b>2125</b>	<b>213.11%</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>72</b>	<b>78.4</b>	<b>85</b>	<b>8.52%</b>

Berdasarkan nilai rata-rata tersebut, hasil belajar siswa pada siklus kedua dari 25 siswa menunjukkan nilai rata-rata (*Mean*) yang dicapai adalah 85, dengan nilai tengah (*Median*) yaitu 85, dan nilai yang sering muncul (*Mode*) adalah 87 dapat dilihat pada lampiran. Berdasarkan nilai yang disajikan pada tabel 11, hasil belajar siswa pada pra siklus dari 25 siswa dapat dikategorikan pada tabel hasil belajar siswa sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal berikut ini:

Tabel 14. Data Hasil Belajar Siswa Siklus Kedua Berdasarkan KKM

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	25	100%
Belum Tuntas	0	0%

Berdasarkan data pada tabel distribusi frekuensi hasil belajar siswa pada siklus kedua, dari 25 siswa yang mengikuti pembelajaran menggambar busana melalui penggunaan media digital kelas XI Busana Butik dapat meningkatkan hasil belajar siswa sesuai yang diharapkan, dimana seluruh siswa yang berjumlah 25 orang atau 100% telah mencapai kriteria ketuntasan minimal dan hasil belajar mengalami peningkatan yang sangat baik ditunjukkan juga dengan nilai rata-rata kelas yang meningkat sebesar 8,52%, dimana pada siklus pertama

nilai rata-rata yang diperoleh adalah 78,4 dan pada siklus kedua meningkat menjadi 85.

### 3) Refleksi

Sesuai dengan pengamatan yang dilakukan maka refleksi pada hasil belajar siswa pada siklus II adalah sebagai berikut:

- a) Dengan tindakan melalui penyajian multimedia sebagai alat bantu dalam penyampaian materi di kelas, maka guru tidak perlu lagi mendemonstrasikan penyelesaian gambar di depan kelas. Dengan demikian waktu guru yang biasanya dipakai untuk menjelaskan dengan media contoh gambar, bisa lebih efektif dengan menjelaskan langsung melalui penyajian multimedia. Guru lebih memberikan perhatian, bimbingan, arahan, dan mengadakan pendekatan secara langsung kepada siswa yang masih mengalami kesulitan dalam proses penyelesaian gambar secara kering. Interaksi guru dengan siswa terjalin lebih baik dan siswa tidak takut lagi bertanya dan merespon kepada guru tentang materi yang diajarkan oleh guru.
- b) Dengan melakukan perbaikan pada tindakan melalui media digital mulai dari siklus I sampai siklus II, dapat meningkatkan hasil belajar penyelesaian gambar secara kering.

Dari hasil refleksi di atas, peneliti bersama teman sejawat dan guru menyimpulkan bahwa pembelajaran melalui penyajian multimedia pada materi penyelesaian gambar secara kering dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pernyataan ini sesuai dengan pengamatan pada sikap selama proses pembelajaran menunjukkan hasil bahwa 96% siswa mandiri, 92% siswa kreatif, 92% siswa bertanggung jawab. Dan data hasil belajar siswa setelah dilakukan tindakan pada siklus kedua mengalami peningkatan sebesar 8,52%, dengan nilai rata-rata yang dicapai pada siklus pertama sebesar 78,4 dan pada siklus kedua meningkat menjadi 85.

Dengan adanya peningkatan hasil belajar pada siklus kedua, sesuai dengan kriteria keberhasilan tindakan yang ingin dicapai yaitu, peningkatan ini sesuai dengan kriteria keberhasilan tindakan yang ingin dicapai yaitu, perubahan pengetahuan, sikap dan perilaku peserta didik setelah menyelesaikan pengalaman belajarnya. Kualitas dan kuantitas penguasaan kompetensi dasar oleh peserta didik. Jumlah peserta didik yang dapat mencapai kompetensi dasar minimal 75% dari jumlah instruksional yang harus dicapai. Dengan pencapaian hasil belajar lebih baik dari yang sebelumnya dan ditunjukkan pada hasil belajar bahwa 100% siswa sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal maka

penelitian tindakan kelas ini tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya, dan penelitian ini telah dianggap berhasil.

## **B. Pembahasan Hasil Penelitian**

### **1. Proses Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Materi Penyelesaian Gambar Secara Kering Melalui Penyajian Multimedia Pembelajaran**

Penelitian tindakan kelas dalam pembelajaran menggambar busana ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar menggambar busana siswa kelas XI busana butik 1 yang sebelumnya masih rendah dibandingkan dua kelas lainnya. Berdasarkan hasil data tersebut peneliti yang berkolaborasi dengan teman sejawat dan guru menggambar busana di SMK Negeri 1 Wonosari merencanakan tindakan melalui penyajian multimedia. Pembelajaran dengan multimedia adalah pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat memahami materi yang dipelajari menggunakan sajian materi yang ditampilkan melalui penyajian multimedia, sehingga guru dapat efektif melakukan pembelajaran di kelas. Multimedia dibuat dengan sajian materi penyelesaian gambar yang berisi teori dan video praktek penyelesaian gambar dengan tampilan yang menarik yang penggunaannya dapat di akomodasikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah menggunakan media ini. Multimedia ini telah di validasi oleh ahli (*judgment expert*) untuk digunakan sebagai media pembelajaran menggambar busana di SMK Negeri 1 Wonosari. Proses pembelajaran dilakukan sebanyak tiga siklus yang dimulai dari pra siklus sebelum dikenai tindakan. Tiap siklus terdiri dari beberapa tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan

refleksi. Adapun tahapan dalam penelitian tindakan kelas tersebut adalah sebagai berikut:

**a) Pra Siklus**

**1) Perencanaan Pra Siklus**

Dalam tahap perencanaan pra siklus guru melakukan pembelajaran sesuai dengan metode yang diberikan oleh guru. Dalam tahap ini, peneliti dan observer menyiapkan lembar instrument sesuai dengan format dari peneliti dilengkapi dengan catatan lapangan untuk pengamatan terhadap proses belajar mengajar. Penelitian terhadap hasil belajar menggambar siswa menggunakan instrument lembar penilaian unjuk kerja dan lembar observasi dan tes uraian.

**2) Pelaksanaan Tindakan Pra Siklus**

Pelaksanaan tindakan kelas pra siklus dilaksanakan pada hari sabtu, 14 Mei 2011 jam ke 1-4. Pelajaran dimulai pukul 07.00 dan diakhiri pukul 10.15. Satu jam pelajaran adalah 45 menit, sehingga keseluruhan 4 jam pelajaran adalah 180 menit. Peneliti dan kolaborator selaku pengamat melaksanakan pengamatan secara bersama-sama. Materi yang diberikan pada pra siklus adalah penyelesaian gambar secara kering dengan tema busana pesta remaja. Guru melakukan kegiatan belajar mengajar dengan metode ceramah menggunakan media contoh gambar. Guru menjelaskan teori penyelesaian gambar secara kering dengan



disertai contoh penyelesaian gambar secara kering yang sudah jadi kemudian menugaskan kepada siswa untuk praktik menggambar busana hingga jam pelajaran berakhir. Dan di akhir pembelajaran guru memberikan post test untuk mengetahui pemahaman siswa tentang materi penyelesaian gambar secara kering.

### 3) Pengamatan Pra Siklus

Pengamatan dilakukan terhadap peningkatan hasil belajar menggambar busana materi penyelesaian gambar secara kering melalui penyajian multimedia dilakukan mulai dari pengamatan melalui lembar observasi, catatan lapangan, tes uraian dan lembar penilaian unjuk kerja.

Selama proses pembelajaran berlangsung masih banyak siswa yang belum paham bagaimana langkah penyelesaian gambar yang benar, siswa hanya terpaku pada contoh gambar yang diberikan guru sehingga disain yang dibuat siswa belum variatif dan cenderung sama dengan contoh gambar. Ketika guru menerangkan juga banyak siswa tidak memperhatikan penjelasan guru karena merasa bosan dengan metode yang digunakan guru. Kondisi kelas saat pembelajaran juga masih kurang kondusif dikarenakan siswa masih banyak yang bertanya pada teman yang lain sehingga menimbulkan keributan. Pengamatan juga dilakukan melalui lembar observasi untuk mengetahui hasil belajar afektif dilihat dari perilaku siswa selama proses pembelajaran

berlangsung dengan menggunakan lembar observasi berdasarkan penilaian budaya dan karakter bangsa. Pada mata diklat menggambar busana terdiri dari nilai mandiri ,kreatif, dan bertanggung jawab. Adapun hasilnya 60% siswa yang menunjukkan sikap mandiri, 24% siswa yang menunjukkan sikap kreatif, 24% siswa yang menunjukkan sikap bertanggung jawab. Persentase yang ditunjukkan pada penilaian sikap pada siswa pada proses pembelajaran masih tergolong rendah, sehingga siswa dapat dikategorikan belum dapat menerapkan nilai-nilai sikap dan karakter budaya bangsa yang termasuk dalam penilaian hasil belajar aspek afektif. Jika hasil belajar afektif di hitung berdasarkan nilai rata-rata kelas hanya memperoleh nilai 54,40, sedangkan pada aspek kognitif hasil nilai rata-rata kelas adalah 73,28 dan pada penilaian aspek psikomotor hasil nilai rata-rata kelas adalah 73,36. Dari data hasil penelitian tersebut, hasil belajar penyelesaian gambar secara kering dengan metode yang digunakan oleh guru pada pra siklus masih rendah sehingga peneliti yang berkolaborasi dengan guru untuk melakukan tindakan pada siklus berikutnya.

#### 4) Refleksi Pra Siklus

Sesuai dengan pengamatan yang dilakukan, refleksi dilakukan dilakukan pada hasil belajar siswa. Rendahnya hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan nilai rata-rata kelas masih

di bawah standart minimal. Selain itu siswa kurang menguasai materi penyelesaian gambar secara kering, hal ini disebabkan pada saat guru menjelaskan siswa tidak memperhatikan guru. Karena hanya mendengar ceramah dari guru tanpa ada umpan balik dari guru berupa perhatian dan bimbingan secara langsung, maka kegiatan praktik menggambar dilakukan kurang maksimal. Rendahnya ketrampilan siswa dalam menggores masih banyak yang kurang luwes pada pembuatan disain, hal ini dikarenakan siswa kurang mengetahui bagaimana teknik menggores yang benar. Kurangnya variasi dalam proses pembelajaran seperti penggunaan media pembelajaran, guna menimbulkan gairah belajar, motivasi belajar, merangsang siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu penggunaan media dapat mempermudah pemahaman akan materi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar pembuatan disain busana. Rendahnya hasil praktik menggambar busana siswa yang ditunjukkan dengan nilai rata-rata kelas yang masih rendah.

Dari permasalahan diatas peneliti berkolaborasi dengan guru sepakat untuk melakukan tindakan melalui penggunaan media digital pada proses belajar mengajar untuk meningkatkan hasil belajar materi penyelesaian gambar secara kering.

**b) Siklus Pertama****1) Perencanaan Siklus Pertama**

Dalam tahap perencanaan siklus pertama yang dilakukan adalah merancang tindakan yang akan dilakukan. Dalam tahap menyusun rancangan ini, peneliti mempersiapkan semua hal yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran menggambar busana termasuk media digital yang akan digunakan, kemudian menyiapkan instrument berupa catatan lapangan untuk pengamatan terhadap proses peningkatan hasil belajar siswa selama berlangsungnya tindakan. Penilaian terhadap hasil penyelesaian gambar menggunakan instrument berupa unjuk kerja dan tes uraian.

**2) Pelaksanaan Tindakan Siklus Pertama**

Pelaksanaan tindakan kelas siklus pertama dilaksanakan pada hari sabtu, 21 Mei 2011 jam ke 1-4. Pelajaran dimulai pukul 07.00 dan diakhiri pukul 10.15. Satu jam pelajaran adalah 45 menit, sehingga keseluruhan 4 jam pelajaran adalah 180 menit. Peneliti dan kolaborator selaku pengamat melaksanakan pengamatan secara bersama-sama. Materi yang diberikan pada siklus pertama adalah mengulas kembali materi penyelesaian gambar secara kering dengan tema busana pesta remaja.

Diawal kegiatan belajar guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam menggambar busana pada

materi penyelesaian gambar secara kering. Selanjutnya guru membagikan handout kepada siswa sebagai acuan langkah-langkah penyelesaian gambar secara kering. Guru menyiapkan multimedia dan LCD sebagai proyektor agar penyajian materi dapat dilihat oleh semua siswa. Guru menjelaskan secara bertahap sesuai dengan materi yang telah disajikan melalui multimedia, kemudian siswa diminta untuk memperhatikan rekaman video proses penyelesaian gambar disertai dengan penjelasan guru. Guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa yang masih kurang jelas dengan sajian materi serta penjelasan yang disampaikan guru. Siswa diminta untuk mulai mengerjakan penyelesaian gambar sesuai dengan langkah-langkah penyelesaian. Guru membimbing siswa yang masih mengalami kesulitan dalam penyelesaian gambar secara kering. Guru memberikan sanjungan kepada siswa yang sudah dapat menyelesaikan gambar dengan baik, sebagai penambah motivasi dan dorongan bagi siswa-siswa yang lain. Setelah waktu yang ditentukan untuk menyelesaikan gambar selesai, semua siswa mengumpulkan hasil gambar, kemudian guru memberikan tes uraian dengan batas pengerjaan waktu yang ditentukan

Setelah pembelajaran guru mengevaluasi sebagian dari hasil pekerjaan siswa secara bersama-sama, sebagai hasil kesimpulan dari materi yang telah disampaikan.

### 3) Pengamatan Siklus Pertama

Pengamatan dilakukan terhadap peningkatan hasil belajar menggambar busana materi penyelesaian gambar secara kering melalui penyajian multimedia dilakukan mulai dari pengamatan melalui lembar observasi, catatan lapangan, tes uraian dan lembar penilaian unjuk kerja.

Pengamatan melalui lembar observasi untuk mengetahui hasil belajar afektif dilihat dari perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi berdasarkan penilaian budaya dan karakter bangsa. Pada mata diklat menggambar busana terdiri dari nilai mandiri ,kreatif, dan bertanggung jawab. Hasilnya meningkat dari pra siklus menjadi 80% siswa yang menunjukkan sikap mandiri, 52% siswa yang menunjukkan sikap kreatif, 60% siswa yang menunjukkan sikap bertanggung jawab. Jika hasil belajar afektif di hitung berdasarkan nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 81,6, sedangkan pada aspek kognitif hasil nilai rata-rata kelas meningkat 6,70% menjadi 77,92 dan pada penilaian aspek psikomotor hasil nilai rata-rata kelas juga mengalami peningkatan 6,50% menjadi 78 dapat dilihat pada lampiran. Dari data hasil penelitian tersebut, hasil belajar siswa materi penyelesaian gambar secara kering pada siklus pertama dengan tindakan melalui penyajian multimedia yang digunakan guru pada pembelajaran menggambar busana dapat

meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi hasil yang dicapai belum sesuai yang diharapkan.

#### 4) Refleksi Siklus Pertama

Refleksi pada siklus pertama menunjukkan bahwa tindakan melalui penggunaan media digital sudah memberikan peningkatan hasil belajar siswa namun masih ada yang belum sesuai dengan yang diharapkan.

Pada pengamatan yang dilakukan oleh observer siswa masih banyak yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan gambar. Sebagian besar dari mereka sering bertanya kepada temannya tidak bertanya pada guru, ada yang melihat hasil gambar temannya sehingga kondisi belajar siswa masih kurang efektif, ketika guru memantau siswa mereka masih enggan untuk bertanya. Hal ini ternyata disebabkan oleh banyak faktor, masih banyak siswa yang takut bertanya saat guru menjelaskan kurang jelas, sehingga ketika guru bertanya siswa hanya diam yang dianggap sudah paham, tampilan durasi video juga terlalu cepat sehingga siswa agak kesulitan untuk memahami tekniknya, dan pencahayaan pada ruang kelas yang terlalu terang membuat tampilan media tidak jelas. Berdasarkan refleksi tersebut peneliti yang berkolaborasi dengan teman sejawat dan guru sepakat akan melakukan perbaikan tindakan pada sajian multimedia di siklus kedua.

### c) Siklus Kedua

#### 1) Perencanaan Siklus Kedua

Tahap perencanaan pada siklus kedua sesuai dengan hasil refleksi pada siklus pertama. Dalam tahap menyusun rancangan ini, peneliti mempersiapkan semua hal yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran menggambar busana termasuk perbaikan pada media digital yang akan digunakan, kemudian menyiapkan instrument berupa catatan lapangan untuk pengamatan terhadap proses peningkatan hasil belajar siswa selama berlangsungnya tindakan. Penilaian terhadap hasil penyelesaian gambar menggunakan instrument berupa unjuk kerja dan tes uraian.

#### 2) Pelaksanaan Tindakan Siklus Kedua

Pelaksanaan tindakan kelas siklus pertama dilaksanakan pada hari sabtu, 28 Mei 2011 jam ke 1-4. Pelajaran dimulai pukul 07.00 dan diakhiri pukul 10.15. Satu jam pelajaran adalah 45 menit, sehingga keseluruhan 4 jam pelajaran adalah 180 menit. Peneliti dan kolaborator selaku pengamat melaksanakan pengamatan secara bersama-sama. Materi yang diberikan pada sama dengan siklus pertama, dengan mengadakan variasi dalam menyempaiakan materi. Guru membagikan handout kepada siswa sebagai acuan langkah-langkah penyelesaian gambar secara kering.



Diawal kegiatan belajar guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam menggambar busana pada materi penyelesaian gambar secara kering. Selanjutnya guru menyiapkan laptop dan LCD sebagai proyektor agar penyajian materi dapat dilihat oleh semua siswa. Ruang yang digunakan dalam penyajian multimedia ini di *setting* pada pencahayaan yang redup, sehingga tampilan sajian dapat lebih jelas. Guru menjelaskan secara bertahap sesuai dengan materi yang telah disajikan melalui media digital, pada saat menjelaskan, guru lebih banyak melibatkan siswa untuk ikut memaparkan materi yang ada dalam sajian media sehingga perhatian siswa dapat fokus. Kemudian siswa diminta untuk memperhatikan rekaman video proses penyelesaian gambar disertai dengan penjelasan guru. Apabila dalam proses penyajian video ada yang kurang jelas, siswa diminta untuk langsung bertanya agar guru dapat menjelaskan atau memutar kembali bagian video yang siswa kurang mengerti. Siswa diminta untuk mulai mengerjakan penyelesaian gambar sesuai dengan langkah-langkah penyelesaian. Guru lebih melakukan interaksi dengan siswa, memberikan perhatian dan bimbingan langsung kepada siswa. Sekali waktu guru memberikan sentuhan misalnya memperbaiki bentuk disain yang kurang bagus. Guru memberikan sanjungan kepada siswa yang sudah dapat menyelesaikan gambar dengan

baik, sebagai penambah motivasi dan dorongan bagi siswa-siswa yang lain. Kemudian hasil gambar siswa yang sudah selesai dapat dikumpulkan meskipun waktu yang disediakan belum habis. Ternyata hal ini dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam menumbuhkan semangat untuk menyelesaikan hasil gambar tepat waktu. Kemudian siswa diminta untuk kembali duduk, mengerjakan tes uraian.

Setelah pembelajaran guru mengevaluasi sebagian dari hasil pekerjaan siswa secara bersama-sama, sebagai hasil kesimpulan dari materi yang telah disampaikan.

### 3) Pengamatan Siklus Kedua

Pengamatan dilakukan terhadap peningkatan hasil belajar menggambar busana materi penyelesaian gambar secara kering melalui penyajian multimedia dilakukan mulai dari pengamatan melalui lembar observasi, catatan lapangan, tes uraian dan lembar penilaian unjuk kerja.

Pengamatan melalui lembar observasi untuk mengetahui hasil belajar afektif dilihat dari perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi berdasarkan penilaian budaya dan karakter bangsa. Pada mata diklat menggambar busana terdiri dari nilai mandiri, kreatif, dan bertanggung jawab. Hasilnya pada siklus kedua meningkat menjadi 96% siswa yang menunjukkan sikap mandiri, 92% siswa

yang menunjukkan sikap kreatif, 92% siswa yang menunjukkan sikap bertanggung jawab. Jika hasil belajar afektif di hitung berdasarkan nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 96, sedangkan pada aspek kognitif hasil nilai rata-rata kelas meningkat 7,93% menjadi 83,76 dan pada penilaian aspek psikomotor hasil nilai rata-rata kelas juga mengalami peningkatan sebesar 6,58% menjadi 83,08. Dari data hasil penelitian tersebut, selain aspek afektif yang memperoleh nilai tinggi, hasil belajar yang menonjol pada siklus kedua terlihat pada aspek kognitif dibanding psikomotor. Hal ini kemudian menjadi koreksi bagi guru tidak hanya menguasai secara materi tetapi dapat menguasai teknik juga, sehingga dapat diterapkan pada pembelajaran selanjutnya yang akan meningkatkan hasil belajar aspek psikomotor.

#### 4) Refleksi Siklus Kedua

Refleksi pada siklus kedua menunjukkan bahwa tindakan melalui penyajian multimedia dapat meningkatkan hasil belajar siswa namun masih ada yang belum sesuai kriteria ketuntasan yang diharapkan.

Hal ini terungkap dari pengamatan yang dilakukan, dimana siswa dapat melakukan kegiatan pembelajaran yang sudah direncanakan dengan baik. Siswa lebih aktif dalam pembelajaran, tidak takut untuk bertanya apabila mengalami kesulitan dalam penyelesaian gambar. Siswa terlihat lebih bersemangat dan tertarik

untuk mengikuti pembelajaran menggambar busana. Penggunaan media digital dalam pembelajaran menggambar busana dapat berjalan secara efektif dan efisien.

Berdasarkan kriteria ketuntasan minimal yang ditentukan, pencapaian hasil belajar menggambar busana pada siklus kedua sudah meningkat. Peningkatan ini sesuai dengan kriteria keberhasilan tindakan yang ingin dicapai yaitu, apabila 75 % siswa berperan aktif dalam pembelajaran menggambar busana dan minimal 80% siswa tuntas (mencapai kriteria ketuntasan minimal) dengan pencapaian hasil belajar lebih baik dari yang sebelumnya, maka penelitian tindakan kelas ini tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya, dan penelitian ini telah dianggap berhasil.

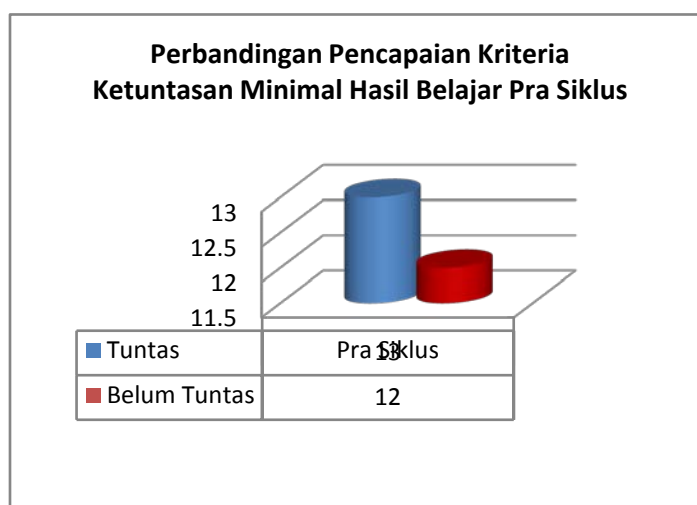
## **2. Peningkatan Hasil Belajar Materi Penyelesaian Gambar Secara Kering Melalui Penyajian Multimedia Pembelajaran**

### **a) Pra Siklus**

Data hasil belajar diperoleh berdasarkan ranah afektif yang dilihat dari perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi berdasarkan penilaian budaya dan karakter bangsa, ranah kognitif dilihat berdasarkan nilai yang diperoleh siswa melalui tes uraian, dan ranah psikomotor. Hasil belajar afektif nilai rata-rata kelas hanya memperoleh nilai 54,40, sedangkan pada aspek kognitif hasil nilai rata-rata kelas adalah 73,28 dan pada penilaian aspek psikomotor hasil nilai rata-rata kelas adalah 73,36. Ketiga nilai tersebut kemudian diolah untuk mendapatkan nilai

akhir hasil belajar dengan bobot afektif sebesar 10%, kognitif sebesar 30%, dan psikomotor sebesar 60%, penghitungan penilaian dapat dilihat pada lampiran yang kemudian dihasilkan nilai rata-rata hasil belajar siswa pra siklus dalam menggambar busana yaitu dalam penyelesaian gambar secara kering adalah 72.

Berdasarkan kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan, data tersebut menunjukkan dari 25 siswa yang mengikuti pembelajaran menggambar busana menggunakan metode yang digunakan oleh guru menunjukkan bahwa siswa yang tuntas berjumlah 13 orang dan siswa yang belum tuntas berjumlah 12 orang. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih rendah terlihat pada nilai rata-rata kelas hanya 72 dan masih di bawah standart KKM yaitu 73. Pencapaian kriteria ketuntasan minimal pada pra siklus dapat dilihat pada gambar grafik berikut ini.



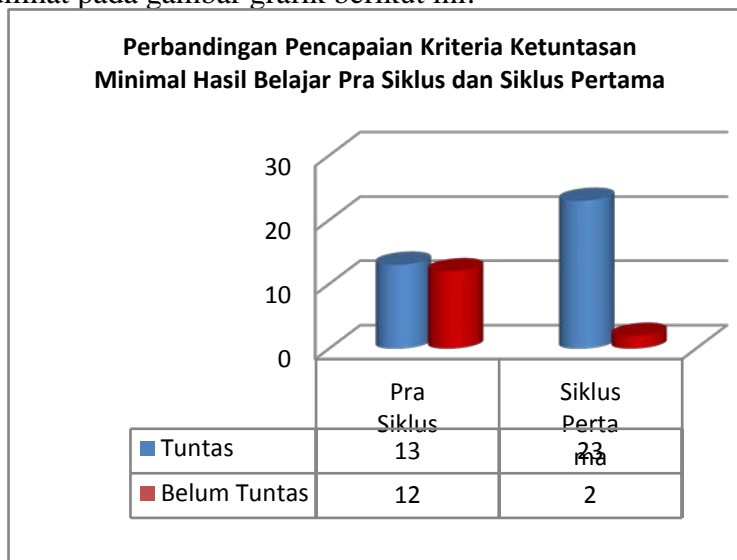
Gambar 4. Grafik Pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal Hasil Belajar Pra Siklus

### **b) Siklus Pertama**

Hasil belajar pada siklus pertama setelah dikenai tindakan melalui penyajian multimedia, dari ketiga aspek mengalami peningkatan. Pada aspek afektif nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 81,6, pada aspek kognitif hasil nilai rata-rata kelas meningkat 6,70% menjadi 77,92 dan pada aspek psikomotor hasil nilai rata-rata kelas juga mengalami peningkatan 6,50% menjadi 78. Dari ketiga nilai tersebut kemudian diolah untuk mendapatkan nilai akhir hasil belajar dengan bobot afektif sebesar 10%, kognitif sebesar 30%, dan psikomotor sebesar 60%, penghitungan penilaian dapat dilihat pada lampiran. Nilai rata-rata hasil belajar materi penyelesaian gambar secara kering pada siklus pertama melalui penggunaan media digital mengalami peningkatan sebesar 9,16% dari nilai rata-rata pada pra siklus 72 meningkat menjadi 78,4.

Pengamatan terhadap hasil belajar siswa pada siklus pertama dengan tindakan melalui penggunaan media digital yang digunakan guru pada pembelajaran menggambar busana dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini ditunjukkan bahwa 92% siswa atau 23 siswa sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal dan hanya 2 siswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Peningkatan yang terjadi pada siklus pertama menunjukkan bahwa sebagian besar siswa dapat memahami materi yang disampaikan melalui penggunaan media

digital. Pencapaian kriteria ketuntasan minimal pada siklus pertama dapat dilihat pada gambar grafik berikut ini:



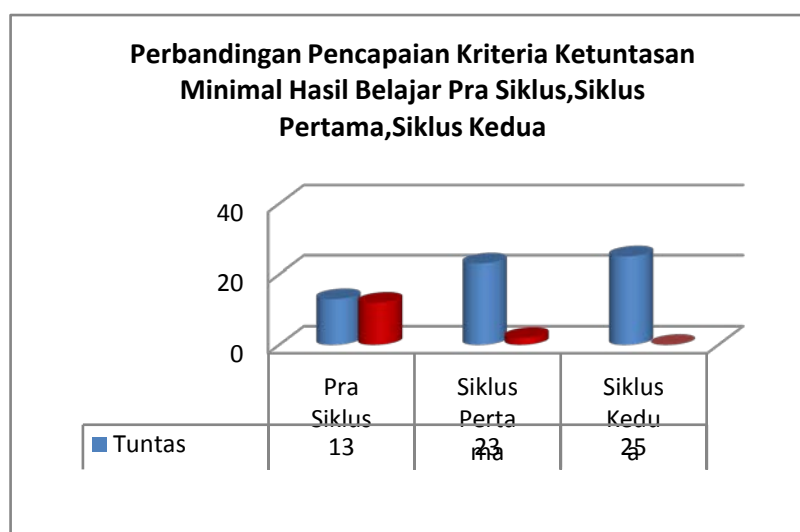
Gambar 5. Grafik Perbandingan Pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal Hasil Belajar Pra Siklus dan Siklus Pertama

### c) Siklus Kedua

Hasil belajar pada siklus kedua setelah melalui perbaikan pada penyajian multimedia, dari masing-masing aspek mengalami peningkatan. Pada aspek afektif nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 96, sedangkan pada aspek kognitif hasil nilai rata-rata kelas meningkat 7,93% menjadi 83,76 dan pada penilaian aspek psikomotor hasil nilai rata-rata kelas juga mengalami peningkatan sebesar 6,58% menjadi 83,08. Dari ketiga nilai tersebut kemudian diolah untuk mendapatkan nilai akhir hasil belajar dengan bobot afektif sebesar 10%, kognitif sebesar 30%, dan psikomotor sebesar 60%, penghitungan penilaian dapat dilihat pada lampiran. Dan data hasil belajar siswa setelah dilakukan tindakan pada siklus kedua mengalami peningkatan sebesar 8,52%, dengan nilai rata-rata yang dicapai pada

siklus pertama sebesar 78,4 dan pada siklus kedua meningkat menjadi 85.

Berdasarkan data hasil belajar dari 25 siswa yang mengikuti pembelajaran menggambar busana melalui penyajian multimedia dapat meningkatkan hasil belajar siswa sesuai yang diharapkan, dimana seluruh siswa 25 orang telah mencapai KKM. Peningkatan ini sesuai dengan kriteria keberhasilan tindakan yang ingin dicapai yaitu, perubahan pengetahuan, sikap dan perilaku peserta didik setelah menyelesaikan pengalaman belajarnya. Jumlah peserta didik yang dapat mencapai kompetensi dasar minimal 75% dari jumlah instruksional yang harus dicapai. Dengan pencapaian hasil belajar lebih baik dari yang sebelumnya, maka penelitian tindakan kelas ini telah dianggap berhasil. Berikut grafik peningkatan pencapaian kriteria ketuntasan minimal hasil belajar pra siklus siklus pertama dan siklus kedua :



Gambar 5. Grafik Perbandingan Pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus Pertama dan Siklus kedua.



## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN TINDAK LANJUT**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan data hasil penelitian, maka dapat diambil kesimpulan dari penelitian tindakan kelas adalah:

1. Pelaksanaan Pembelajaran Materi Penyelesaian Gambar Secara Kering Melalui Penyajian Multimedia Pembelajaran

- a) Perencanaan

Guru berkolaborasi dengan peneliti merencanakan pembelajaran melalui penyajian multimedia, yaitu membuat sajian materi penyelesaian gambar secara kering. Pembelajaran dibantu menggunakan jobsheet dengan format seperti pada tindakan sebelumnya.

- b) Tindakan

Pada siklus pertama tindakan melalui media digital ditampilkan berupa sajian materi penyelesaian gambar dan video langkah penyelesaian gambar. Kemudian dilakukan perbaikan pada siklus kedua dengan tindakan melalui penyajian multimedia, yaitu perbaikan pada instrument musik, tulisan pada video dan durasi video yang diperlambat dan penambahan contoh gambar pada sajian akhir. Hal ini bertujuan agar sajian multimedia dapat semakin meningkatkan pemahaman siswa pada materi penyelesaian gambar secara kering dan

meningkatkan daya imajinasi siswa sehingga hasil belajar dapat meningkat.

c) Pengamatan

Pengamatan dilakukan terhadap hasil belajar siswa pada penyelesaian gambar secara kering serta melihat nilai karakter siswa pada nilai-nilai budaya dan karakter bangsa. Untuk mengamati terhadap proses peningkatan hasil belajar dan sikap siswa selama berlangsungnya tindakan dengan menggunakan lembar catatan lapangan dan lembar observasi. Pengamatan mengenai hasil belajar dari penyelesaian gambar secara kering menggunakan penilaian unjuk kerja dan tes uraian.

d) Refleksi

Sesuai dengan pengamatan yang dilakukan pada siklus pertama melalui penyajian multimedia hasil belajar siswa ada yang meningkat tetapi ada yang tetap. Hal ini dikarenakan guru masih kurang terbiasa menggunakan media digital, selain itu pencahayaan ruang kelas yang digunakan terlalu terang sehingga tampilan media digital tidak jelas, instrument music yang digunakan terlalu lembut sehingga cenderung membuat siswa mengantuk. Pada siklus kedua menggunakan media digital yang sudah diperbaiki secara keseluruhan hasil belajar sudah mengalami peningkatan dengan rata-rata skor baik dan sangat baik, guru juga menguasai penyajian multimedia. Dengan demikian peneliti dan guru mengakhiri tindakan pada siklus II.

## 2. Peningkatan Hasil Belajar Materi Penyelesaian Gambar Secara Kering Melalui Penyajian Multimedia Pembelajaran

Hasil belajar siswa kelas XI Busana Butik 1 melalui penggunaan media digital pada penyelesaian gambar secara kering mengalami peningkatan pada setiap siklus. Hal ini dapat dibuktikan dengan peningkatan pencapaian kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan yaitu 73, dari 25 siswa pencapaian hasil belajar pada pra siklus 52% siswa atau 13 siswa sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal, dan pada siklus pertama setelah dikenai tindakan melalui penyajian multimedia pencapaian hasil belajar siswa meningkat menjadi 92% siswa atau 23 siswa sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal dan pada siklus kedua pencapaian hasil belajar siswa meningkat lagi menjadi 100% atau seluruh siswa sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Peningkatan ini sesuai dengan kriteria keberhasilan tindakan yang ingin dicapai yaitu jumlah peserta didik yang dapat mencapai kompetensi dasar minimal 75% dari jumlah instruksional yang harus dicapai.

### **B. Saran Tindak Lanjut**

Berdasarkan bukti empirik yang telah diperoleh, berikut disampaikan beberapa saran dalam upaya peningkatan hasil belajar siswa :

1. Guru disarankan pada pembelajaran mata pelajaran praktik sebaiknya menggunakan media pembelajaran sehingga proses belajar mengajar di kelas lebih efektif dengan cara mengajar guru yang lebih bervariasi. Selain itu, media pembelajaran dapat memberikan rangsangan siswa untuk

mengikuti kegiatan belajar di kelas dan menumbuhkan keaktifan siswa untuk mengikuti pelajaran dari awal untuk mengikuti pelajaran dari awal sampai akhir. Proses belajar mengajar yang baik tentunya ikut mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran tersebut.

2. Setelah menggunakan multimedia pembelajaran hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Oleh karena itu peneliti menyarankan agar guru dapat selalu menggunakan multimedia pembelajaran pada pembelajaran penyelesaian gambar secara kering sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan. Sajian pada multimedia dapat memberikan rangsangan siswa untuk bersemangat mengikuti kegiatan belajar mengajar dikelas menjadikan pembelajaran tidak membosankan.
3. Pada proses belajar mengajar di kelas guru harus selalu berinteraksi dengan siswa, karena dengan komunikasi yang baik tersebut dapat mencairkan suasana yang tegang. Siswa bisa lebih terbuka kepada guru ketika menghadapi kesulitan dalam proses belajar mengajar dan sebaliknya guru juga bisa menanyakan kepada siswa mengenai isi materi yang telah diajarkan.
4. Guru disarankan dapat memanfaatkan teknologi yang telah disediakan di sekolah seperti laptop, LCD guna meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudijono.2006.*Evaluasi pendidikan*.Jakarta:PT RajaGrafindo Persada
- Arief S Sadiman. 2003. *Media Pendidikan*.Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Arifah A Riyanto.2003.*Desain Busana*.Bandung : Yapemdo
- Azhar Arsyad. 2004. *Media Pembelajaran*.Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Dahar Ratna Wilis.1996. *Teori-Teori Belajar*. Bandung : Erlangga
- Dimiyati dan Mudjiono.1993.*Belajar dan Pembelajaran*.Jakarta: Depdikbud
- .1993..*Strategi Belajar Mengajar*.Jakarta: Depdikbud
- Goet Poespo.2000.*Teknik Menggambar Mode Busana*.Yogyakarta:Kanisius
- Mulyasa. 2005. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*.Bandung: Rosda Karya.
- Munir.2008.*Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi*.Bandung:Alfabeta
- Nana Sudjana. 2001. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*.Bandung: Remaja Rosdakarya
- Oemar Hamalik.1985.*Media Pendidikan*.Bandung:Citra Aditya Bakti.
- Richard E Mayer.2009.*Multimedia learning*.Yogyakarta:Pustaka Pelajar
- Rusman.2011.*Model-Model Pembelajaran*.Jakarta:Rajawali Pers.
- Saidihardjo.2004.*Pengembangan Kurikulum Ilmu Pengetahuan Social (IPS)*.Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sigit bambang Joko.2008.*Pengembangan Pembelajaran Dengan Menggunakan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Yang Berkualitas*. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Sri Wening.1996.*Penilaian Pencapaian Hasil Belajar*.Yogyakarta:FPTK IKIP
- Sri Widarwati.2000.*Desain busana I*.Yogyakarta : IKIP Yogyakarta
- Sugiyono.2007. *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto.1998. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*.Jakarta: Rineka Cipta.
- . 2002. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*.Jakarta : PT. Bumi Aksara.

—————.1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*.  
Jakarta:Rineka Cipta.

Sunaryo Sunarto.*Pengembangan Media Pembelajaran*.Yogyakarta:Depdikbud

Susilo.2007. *Panduan penelitian tindakan kelas*.Yogyakarta: Pustaka Book  
Publisher

Syaiful Bahri Djamarah.2002.*Psikologi Belajar*.Jakarta:Rineka Cipta

Tim Pudi Dikdasmen.*Penelitian Tindakan Kelas*.Yogyakarta:LEMLIT UNY

Wina Sanjaya. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses  
Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Zainal Aqib.2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV Yrama Widya.

<http://yogapw.wordpress.com/2010/01/26/pengertian-multimedia-interaktif/>.  
Diakses pada tanggal 13 Maret 2011 pukul 08.15

[http://www.teknologipendidikan.net/2010/06/10-prinsip-desain-multimedia-  
pembelajaran](http://www.teknologipendidikan.net/2010/06/10-prinsip-desain-multimedia-pembelajaran).Diakses pada tanggal 13 Maret 2011 pukul 08.30

[http://www.slidesshare.net/N.ASuprawoto/presentasi-pend-budaya&karakter-  
bangsa](http://www.slidesshare.net/N.ASuprawoto/presentasi-pend-budaya&karakter-bangsa). Diakses pada tanggal 28 April 2011 pukul 11.00